contents

第一章 Lesson One
对漫画工具的基本认识







第二章 Lesson Two
画漫画故事的各种前置设定



第三章 Lesson Three

第三章 完稿步骤全剖析

第四章 Lesson Four

第四章 漫画特殊技巧篇

第五章 Lesson Five

彩稿的绘制过程






作品欣赏 Fine arts Appreciation





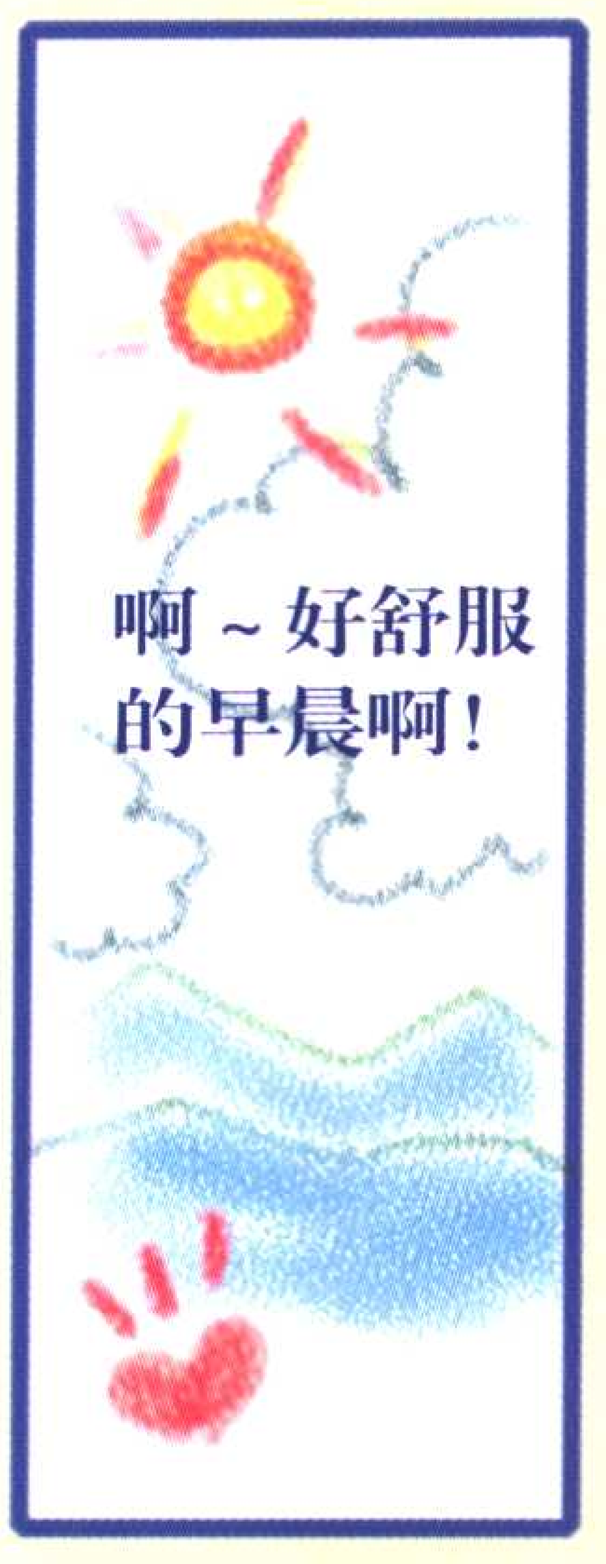


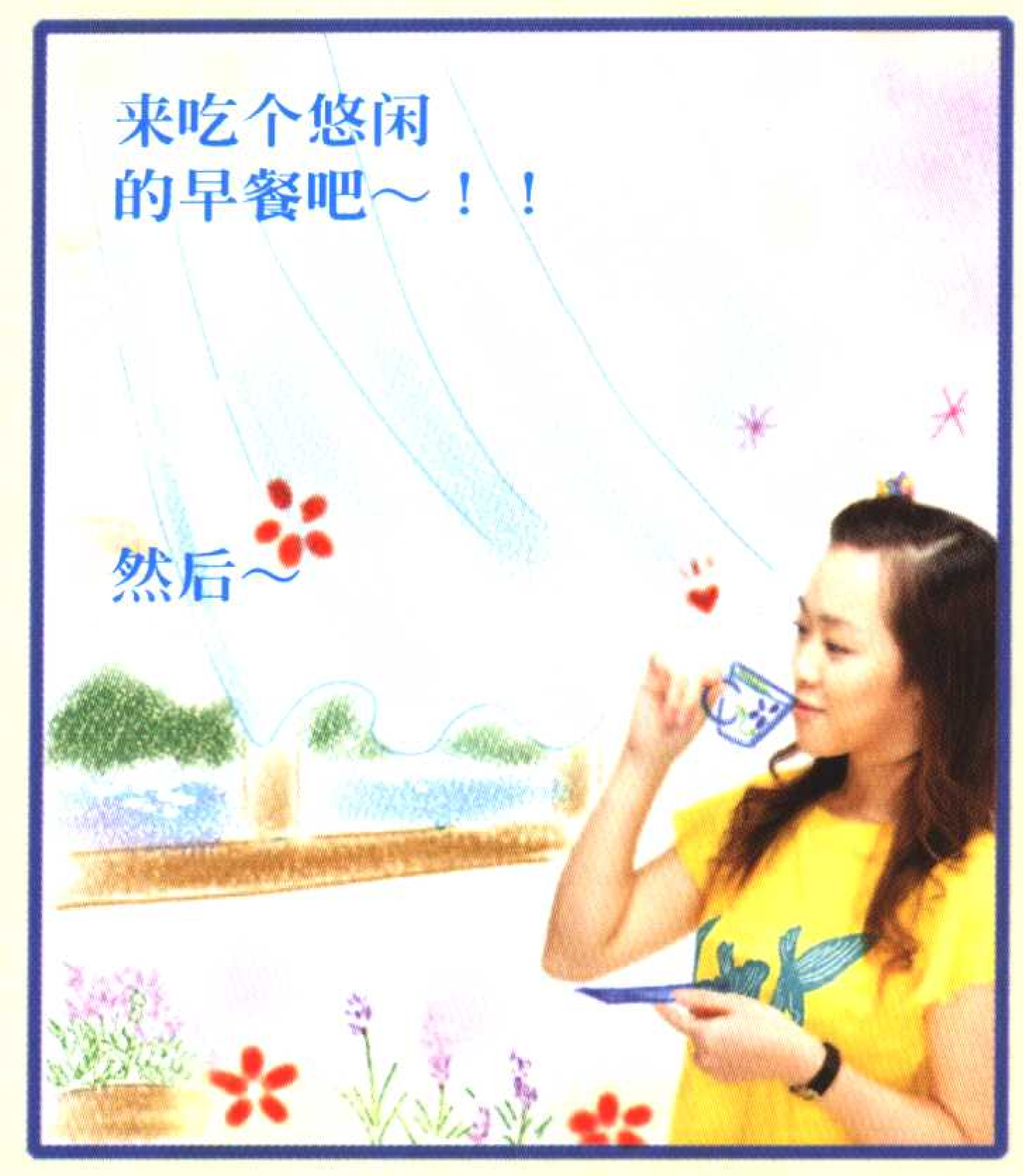
OK

啾 ~ 啾

对呀~ 这才是享受人生的高品质生活嘛！









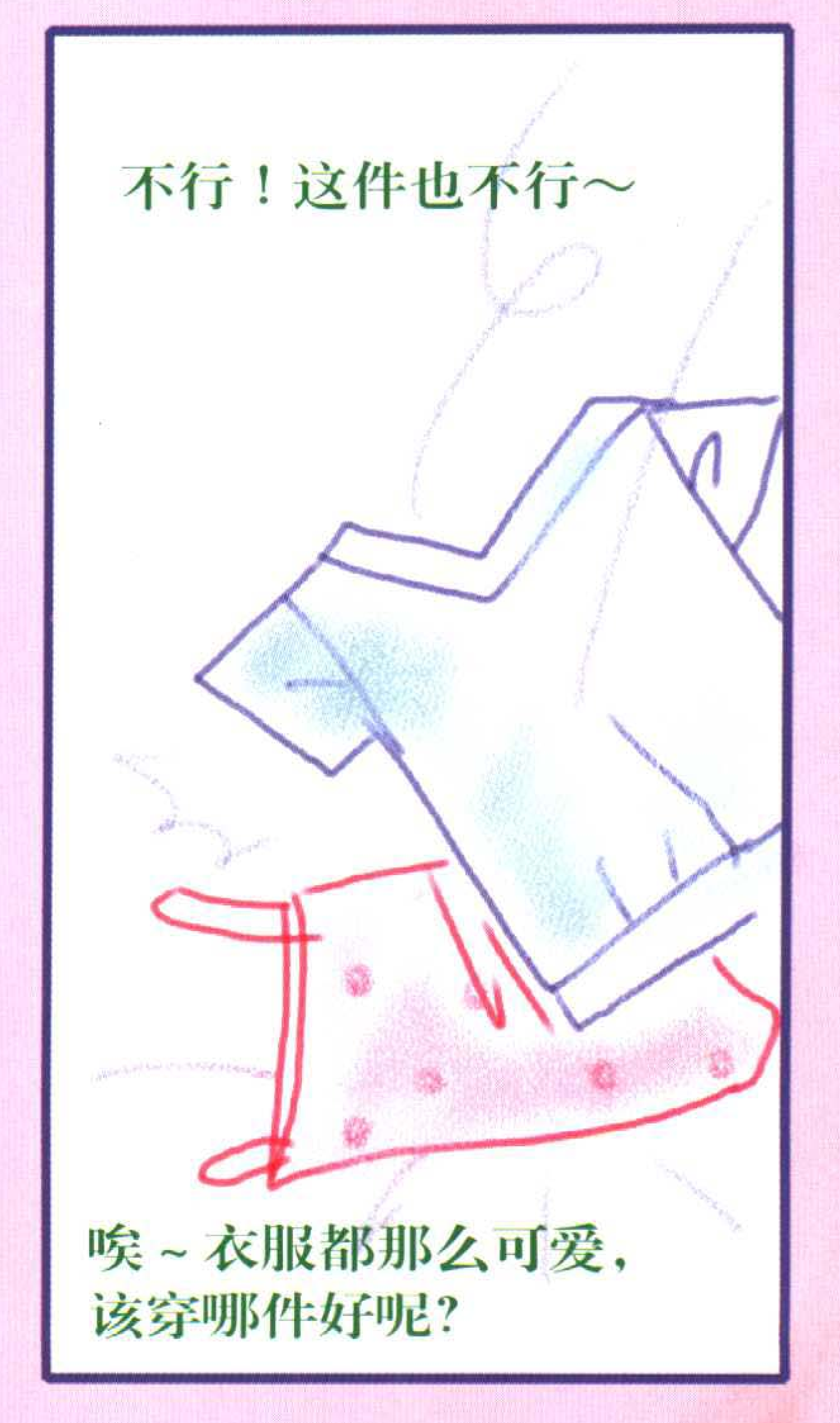



叮咚～！
12
9


嚇～!!
哇～！！
10：00啰！


啊！会赶不上
百货公司开业
的时间～糟！
糟！糟！


快点来换件美丽的
衣服去逛街吧！


不行！这件也不行～
唉～衣服都那么可爱，
该穿哪件好呢？







啊～
不会吧！！
下雨哦～
天呐！

啊～
咧～

这样人家怎么
去逛街嘛!



起床赶稿了啦!!

哦！
我不是要去逛街吗？
怎会要赶稿！？
这不会是…
天啊！！









唉～～

好吧～
认命呗……
我乖乖地画就是了
（别像鬼一样啦～）
我也会有没灵感的时候呀！



↑ 认命地想～





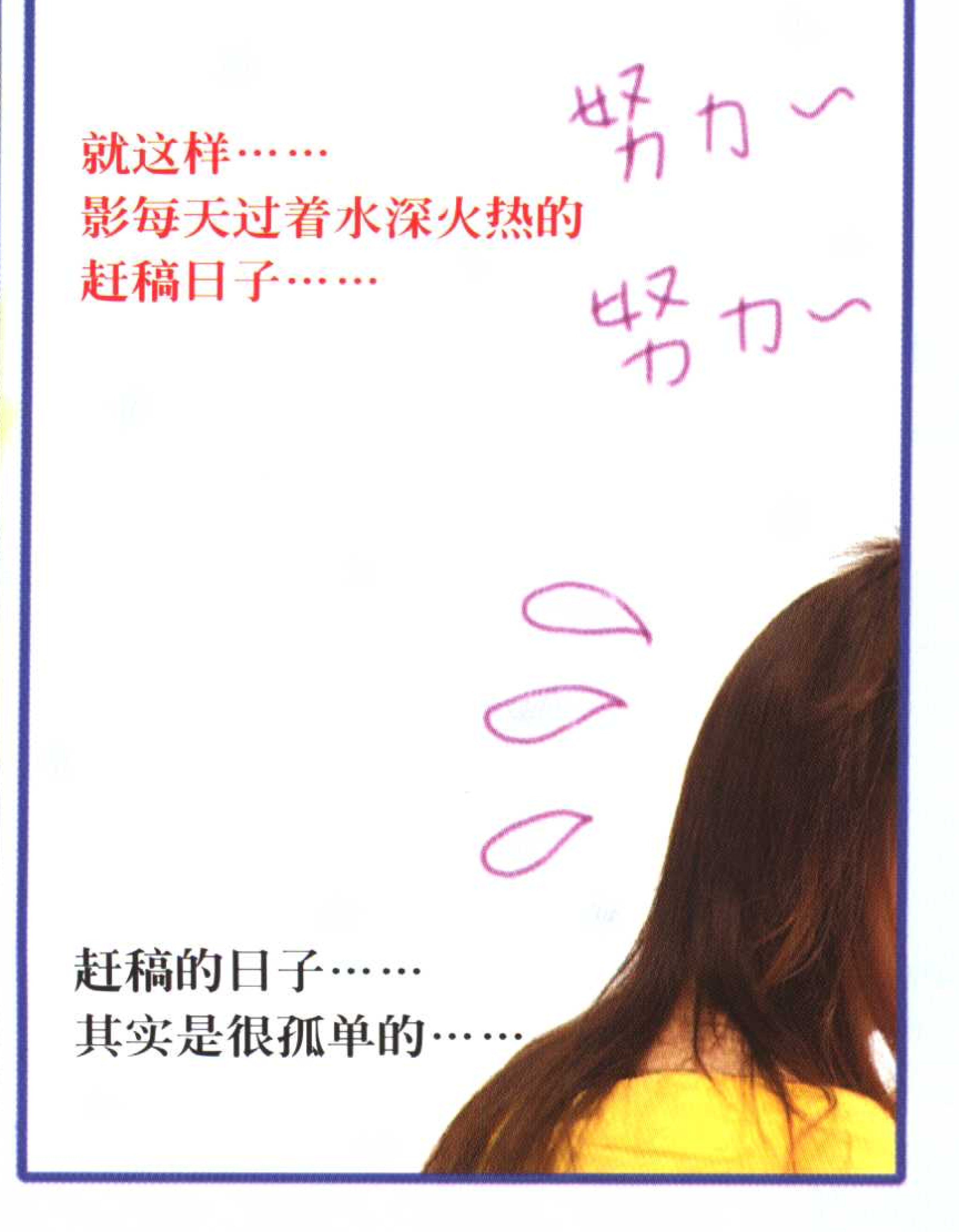


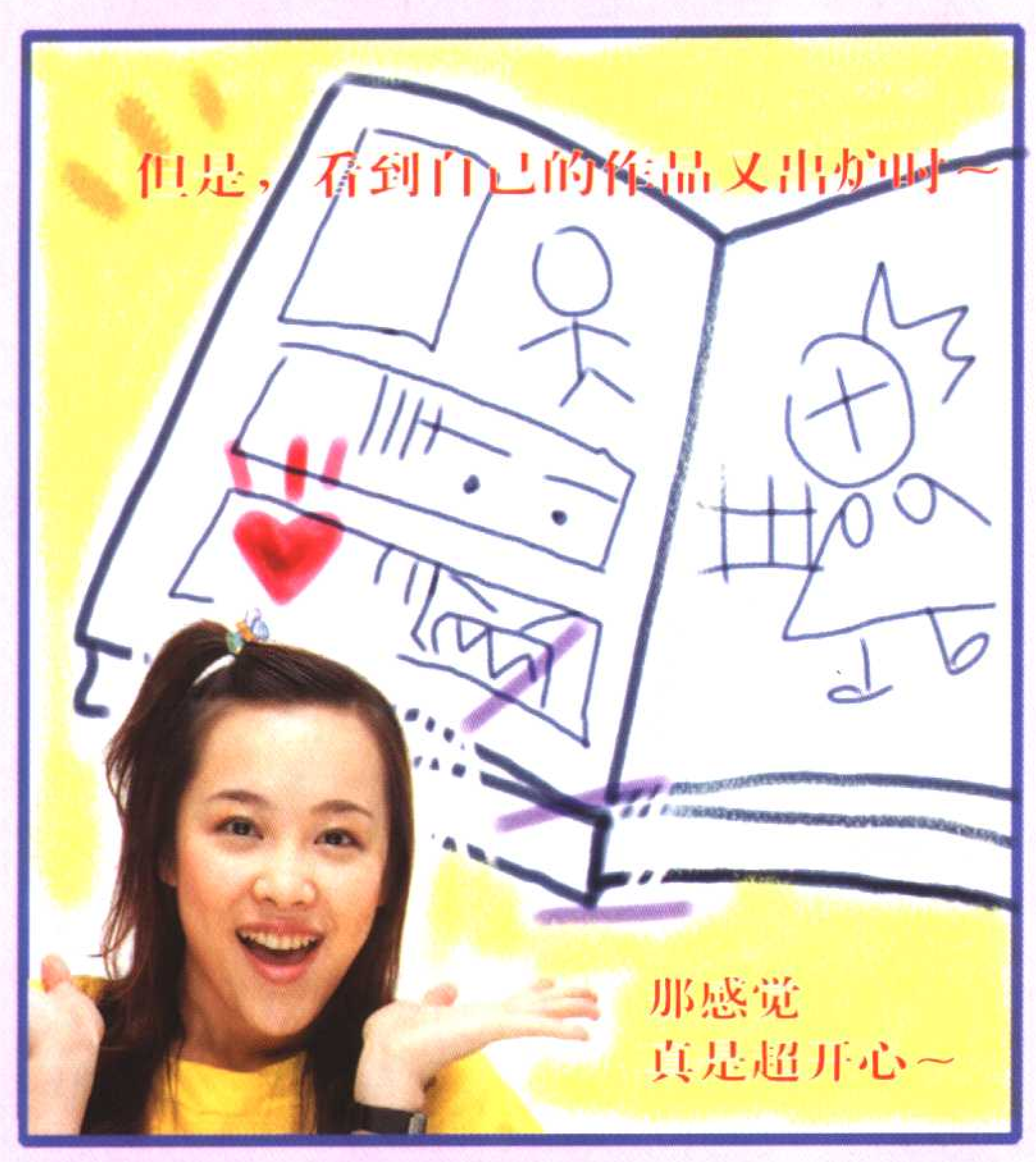

小影，
这星期为了
出画你要去棚拍
还有，
那一堆稿子也要
如期交稿唷！
NO~
棚拍!?
什么!?


哼!!
为什么要棚拍！
人家又不要当明星……
乖啦！
听我说！棚拍对画
很有帮助的哦！


真的吗？
好吧，那我TRY TRY看好了！
←（有人被拐了）
YA~!!


好！
那要快点完成进度
才不会被延迟！
GO!
冲啊~
好多稿子……


就这样……
影每天过着水深火热的
赶稿日子……
努力~
努力~
赶稿的日子……
其实是很孤单的……









但，
知道有很多人支持关心着我，
小影就会努力地加油唷!

在此，很谢谢支持我的所有
朋友们哦!

祝大家都幸福～













第一章
对漫画工具的基本认识

面对市面上形形色色的漫画工具，是不是看起来既复杂又难懂呢？而形形色色的工具里，我们又应该挑选哪些工具作为画漫画用的画材呢？而那些工具的用途用法又要如何熟悉呢？其实不难唷！开头的第一个章节，我们就来好好认识一下应该如何选择自己适用的漫画工具吧！

工具大集合



铅笔、2B笔芯、橡皮擦

蘸水笔尖专用笔杆、圆笔尖、G笔尖

0.1、0.3、0.5针笔

0.05、0.3、0.5、1.0代用针笔

墨笔、黑色奇异笔

网点压杆、文书夹、打火机

笔刀

美工刀

笔刀刀片

图钉



立可白



耐水性超黑墨水



制图墨水



漫画修正液



透写台

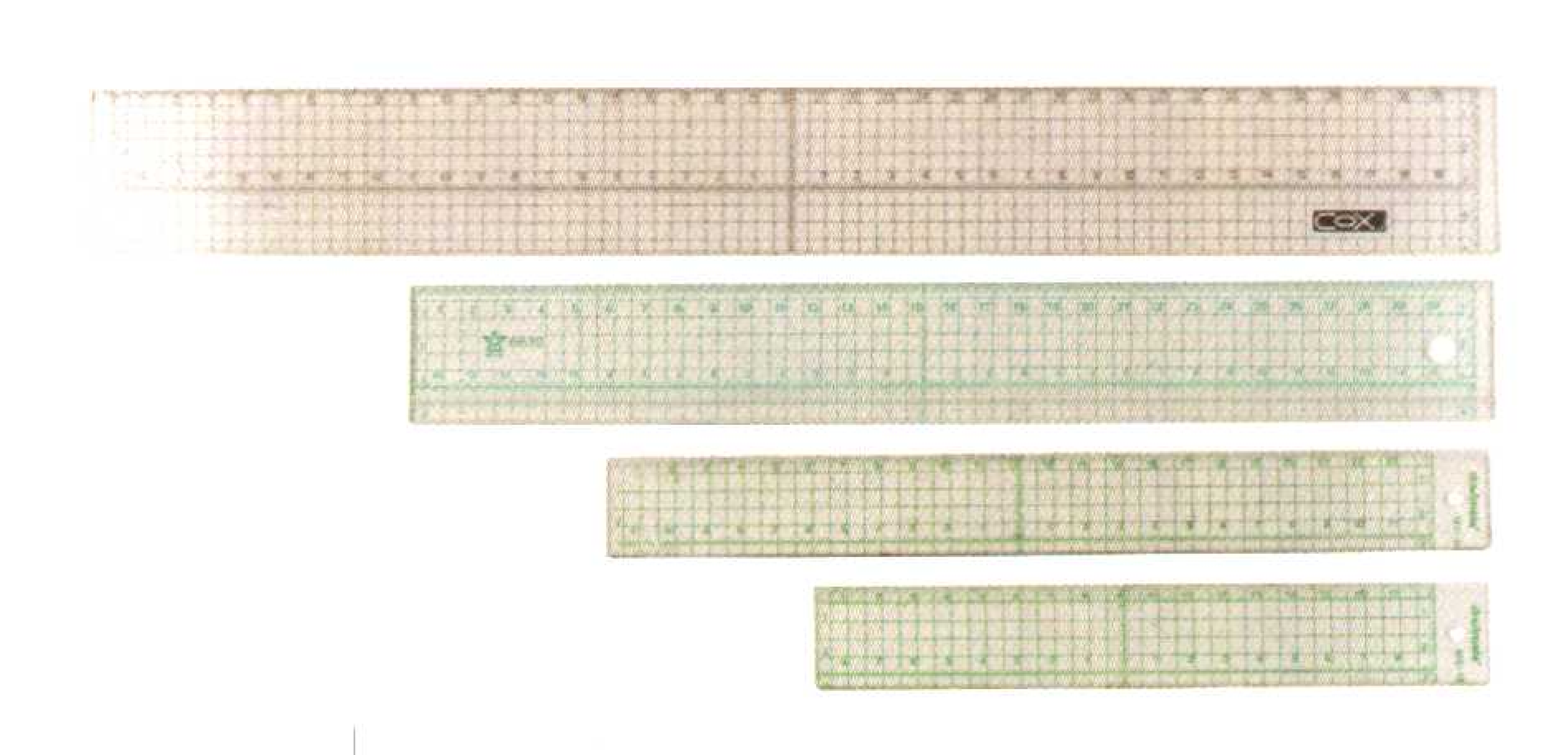


彩色墨水



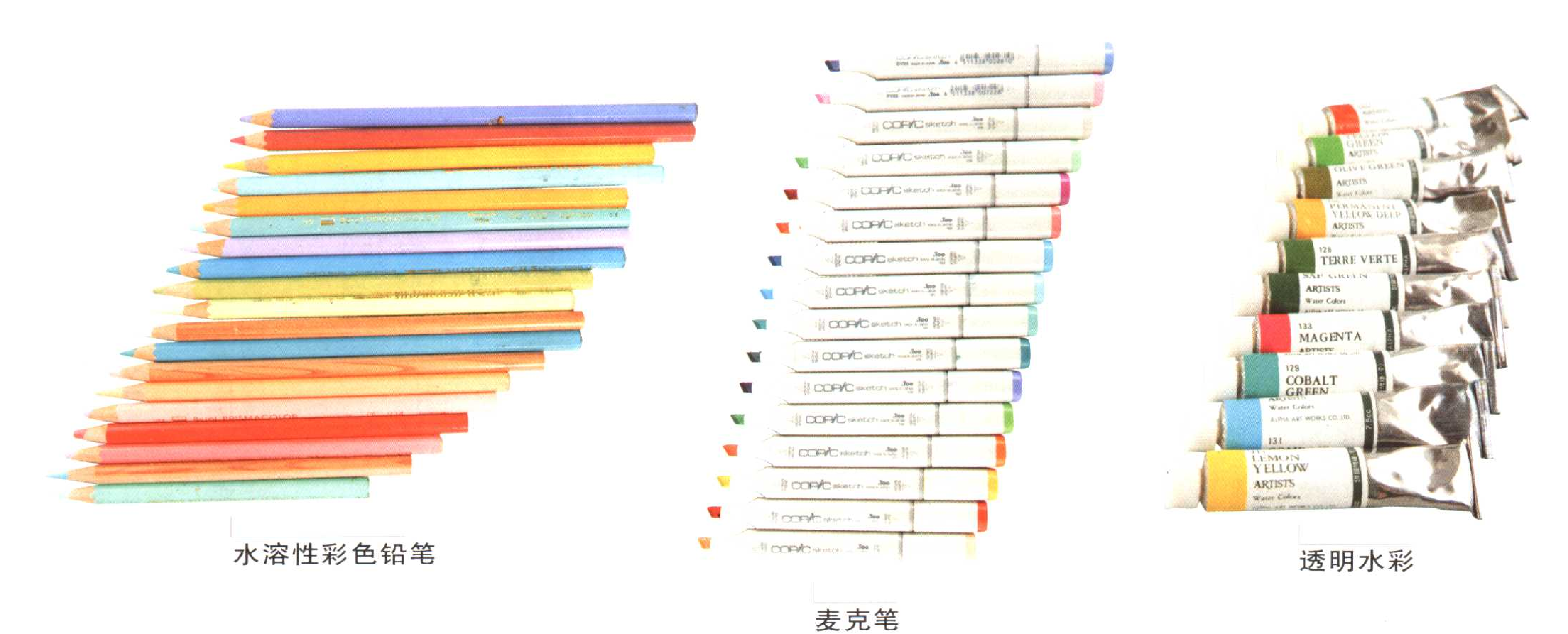


各式水彩画笔(可选用自己喜欢的笔类)



制图尺规 23CM、30CM、40CM等





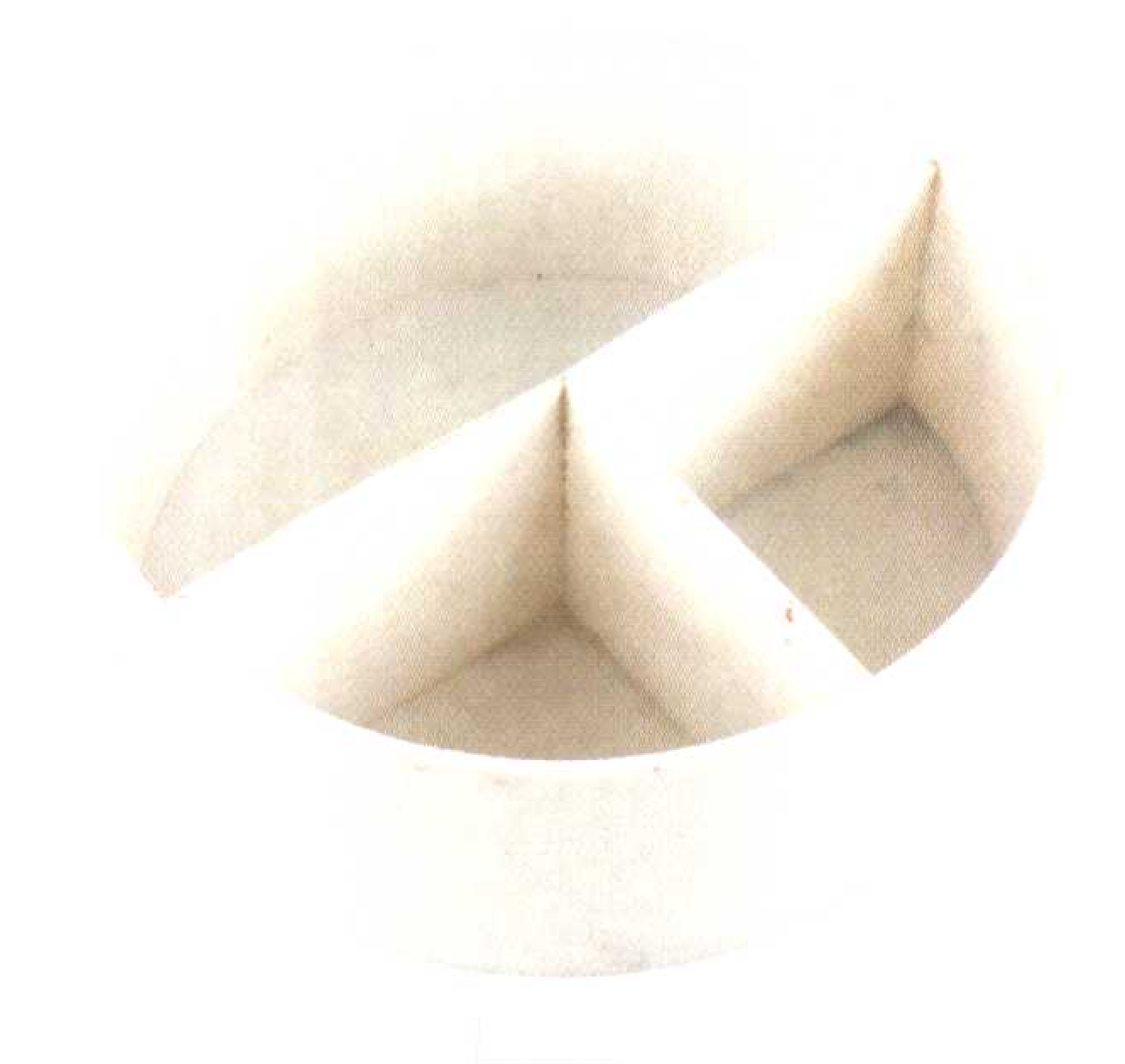
水溶性彩色铅笔

麦克笔

透明水彩

漫画原稿纸

网点纸



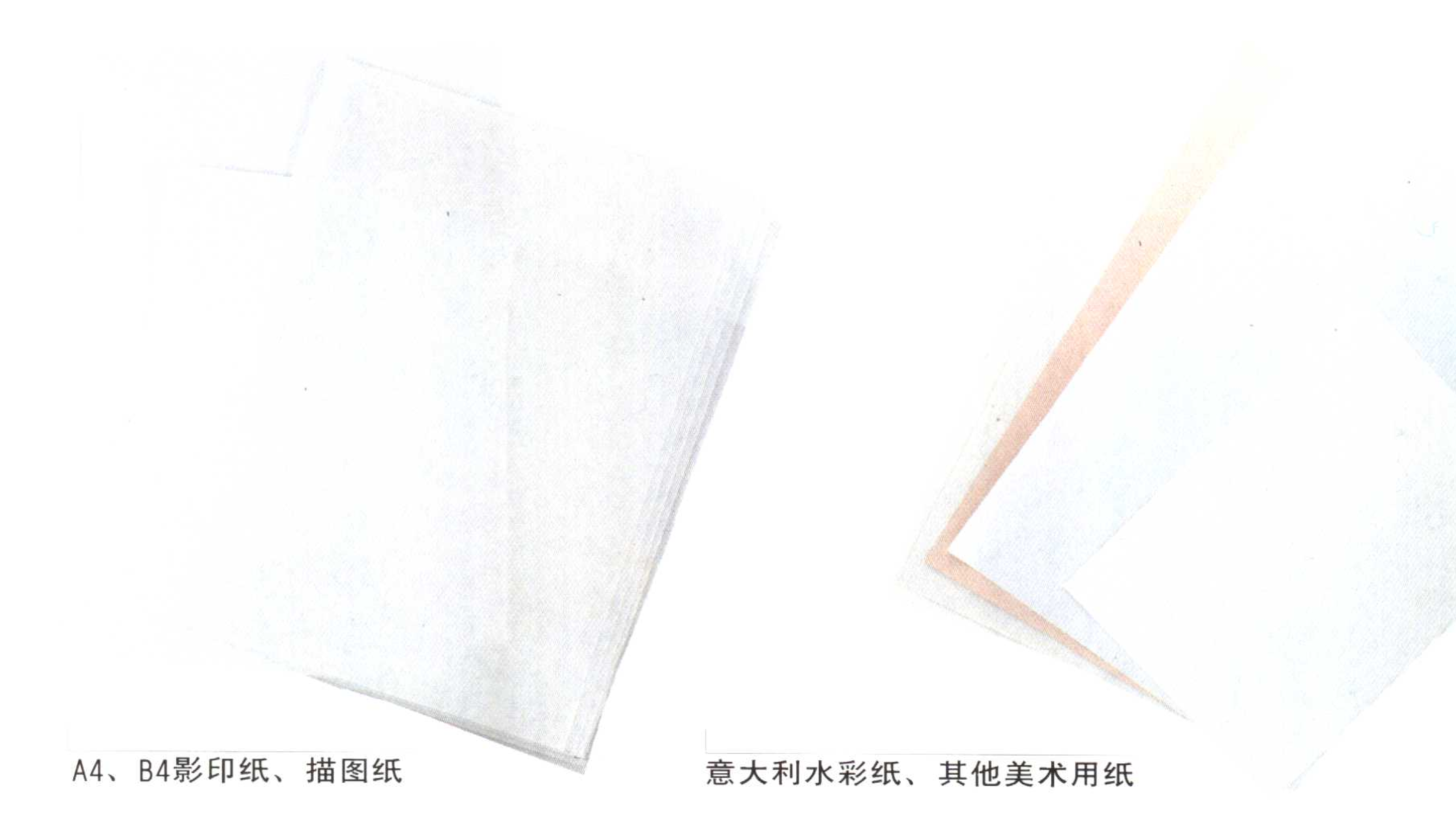
笔洗



调色盘



不伤纸胶带（3M蓝）



A4、B4影印纸、描图纸

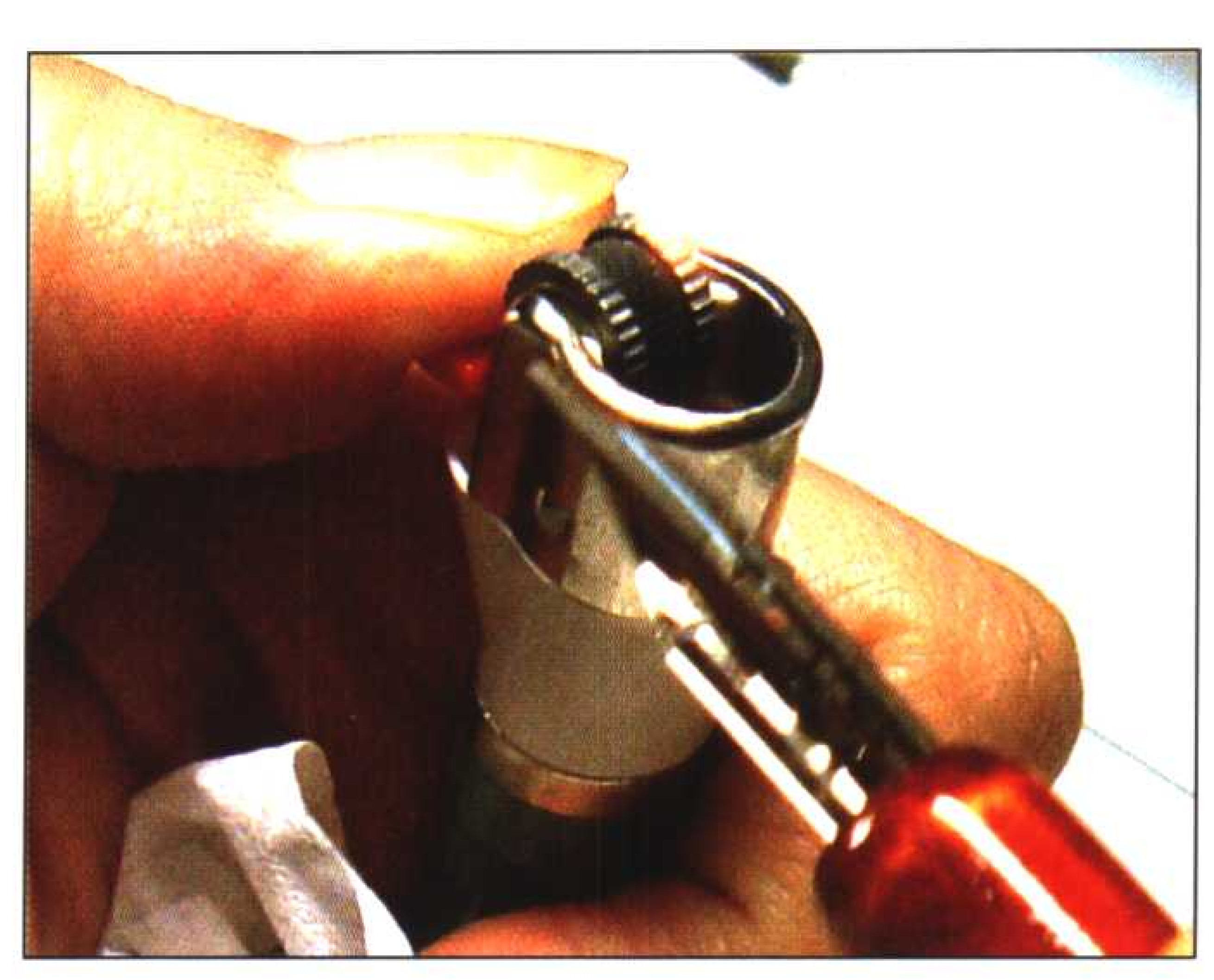
意大利水彩纸、其他美术用纸



蘸水笔的种类及用法



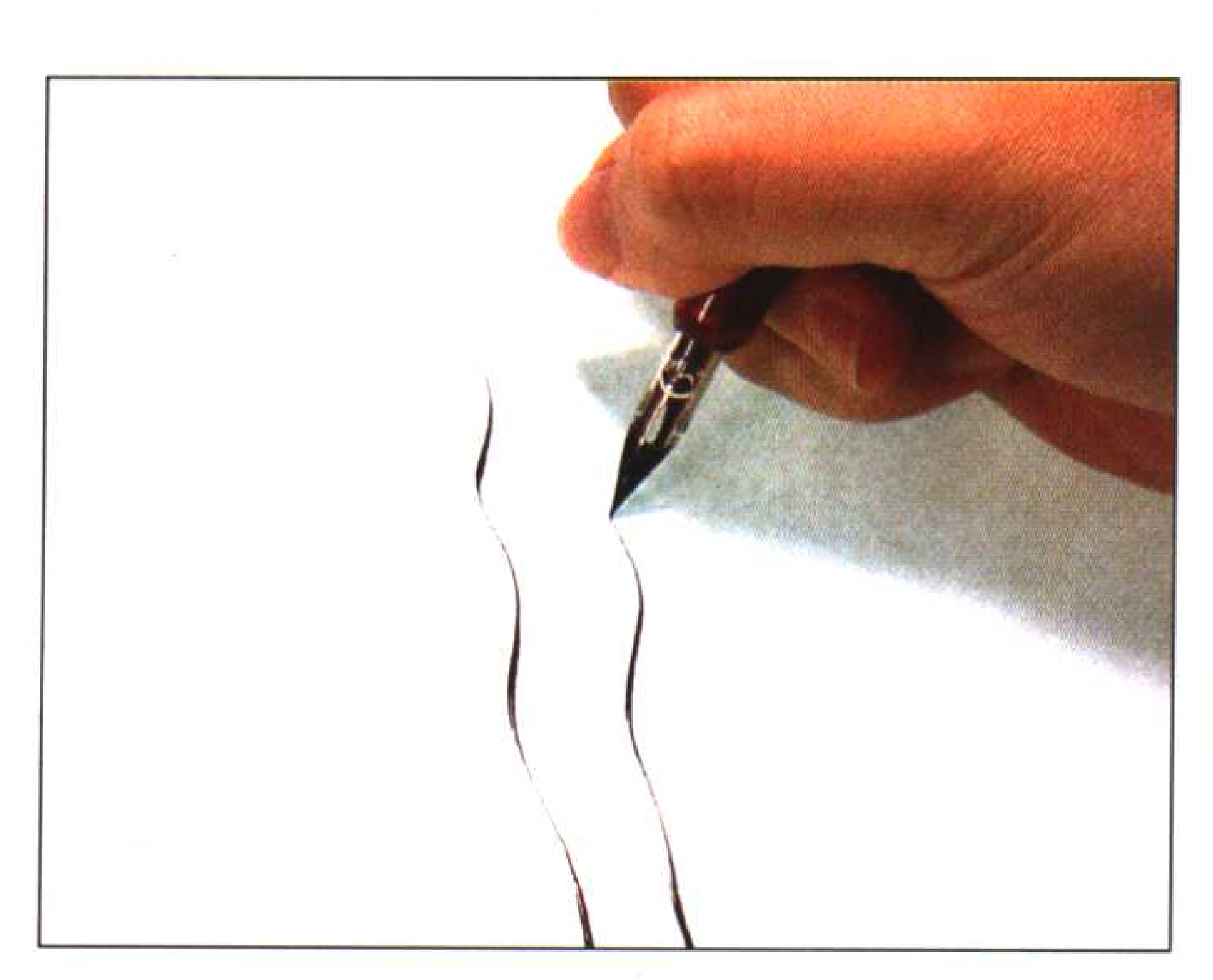
1 将笔尖塞进笔杆适合笔尖形状的凹槽里。（装笔尖时力道应适中，否则可能会使笔尖变形断裂，请注意。）



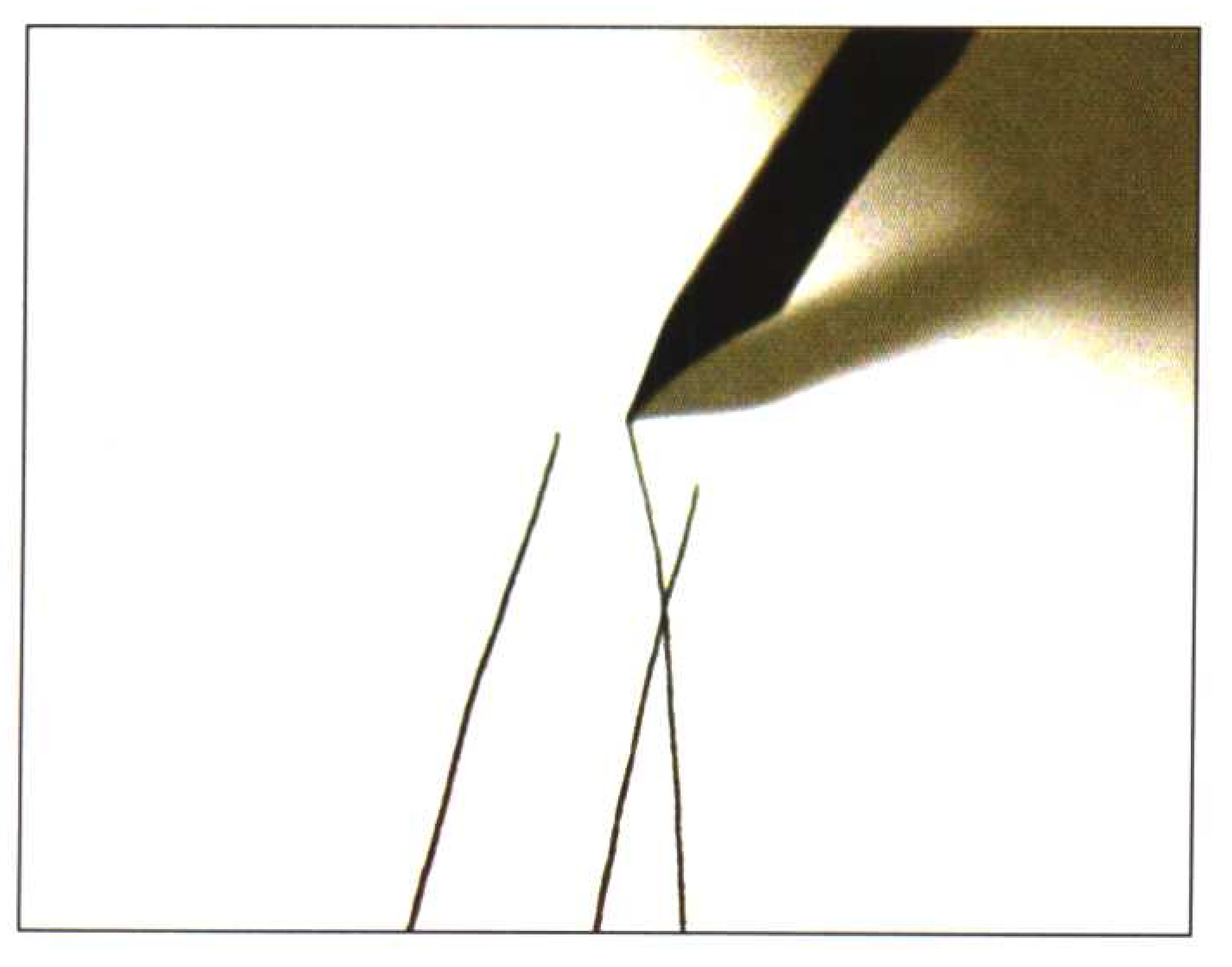
2 新笔尖为了防锈，会在笔尖上一层蜡，使用前，要用火烤两秒喔。然后，趁蜡遇热熔化将它擦掉。没做这动作的话，可是很难蘸上墨水的。（记得别烤焦了笔尖喔！）



3 笔都装好了，蘸个墨水试试看，量约1/3～1/4即可，可别蘸太多喔！会滴到纸上的喔。



4 G笔尖的特性是用力与轻轻画时，线条会出现有弹性的变化，一般用来绘制主线及轮廓。



5 圆笔尖大多用来绘制细部，如头发、眼睛等地方。为了维持笔尖寿命，千万别用力地画下去喔！只要轻轻地画即可！



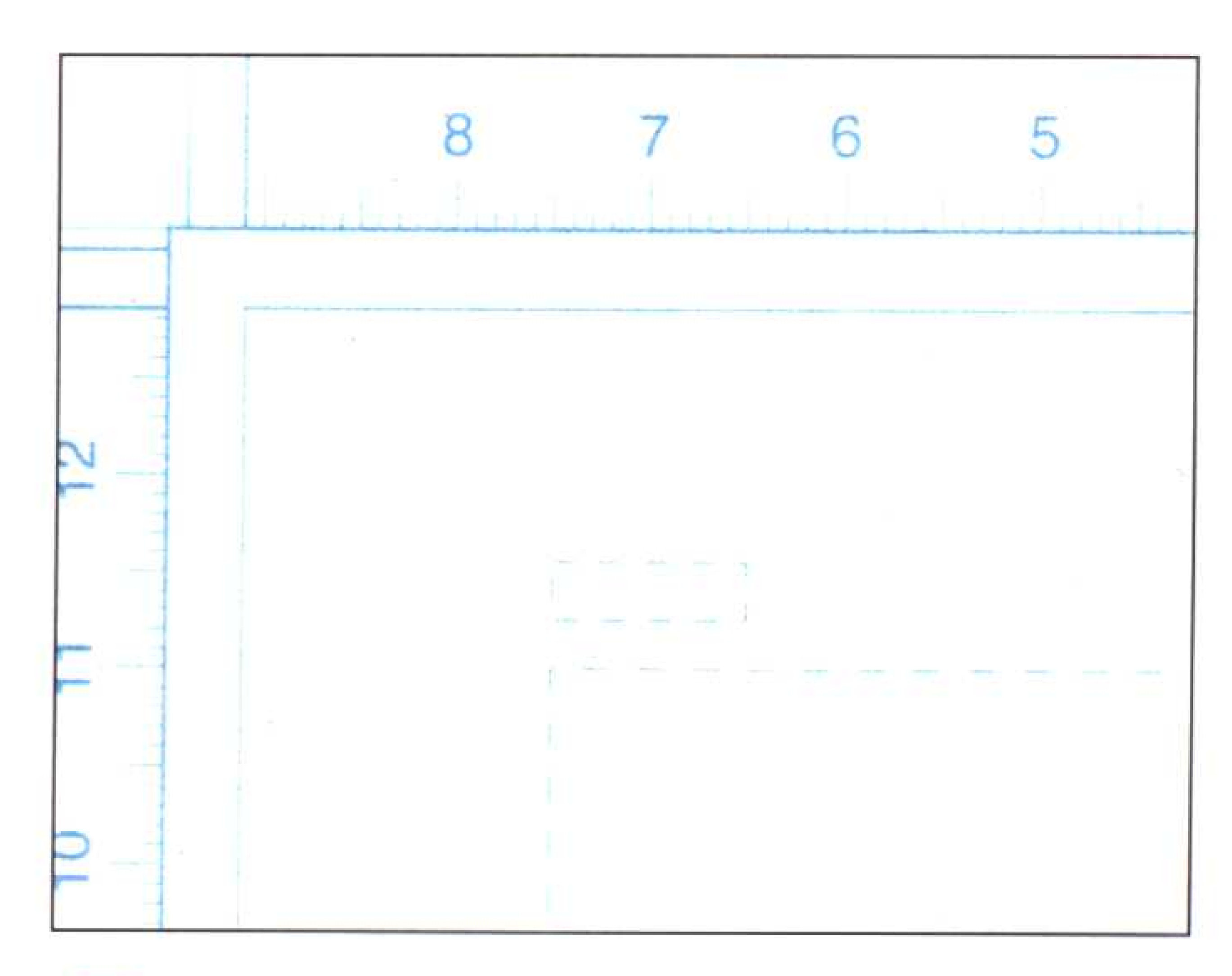
小秘诀

拿蘸水笔画画，为什么画到后来会画不出来？其实只要保持一个原则，也就是让墨水可以很顺地碰触到纸上。如果墨水干涸了，或笔尖太脏，都会造成画不顺的困扰喔！随时准备一个小容器放些水或酒精，随时蘸洗擦拭，会有不错的效果。

稿纸的种类、格式与用法



1 一般市面上的漫画原稿纸有A4、B4的规格，而一般我们用来创作的，大多是A4 SIZE，若是投稿或职业需要就会使用到B4 SIZE。



2 不管是A4或B4的原稿纸上，都有很多蓝蓝的框框，究竟它们的功用是什么呢？

1虚框线(安全框)

请把重要的图跟对白，都尽量塞在这个框框的范围里喔！顾名思义就是指，超过它的图或字，会有被挡到或切掉的危险喔！但，不是主要的部分，还是可以延伸出去的。

2裁切框(出血框)

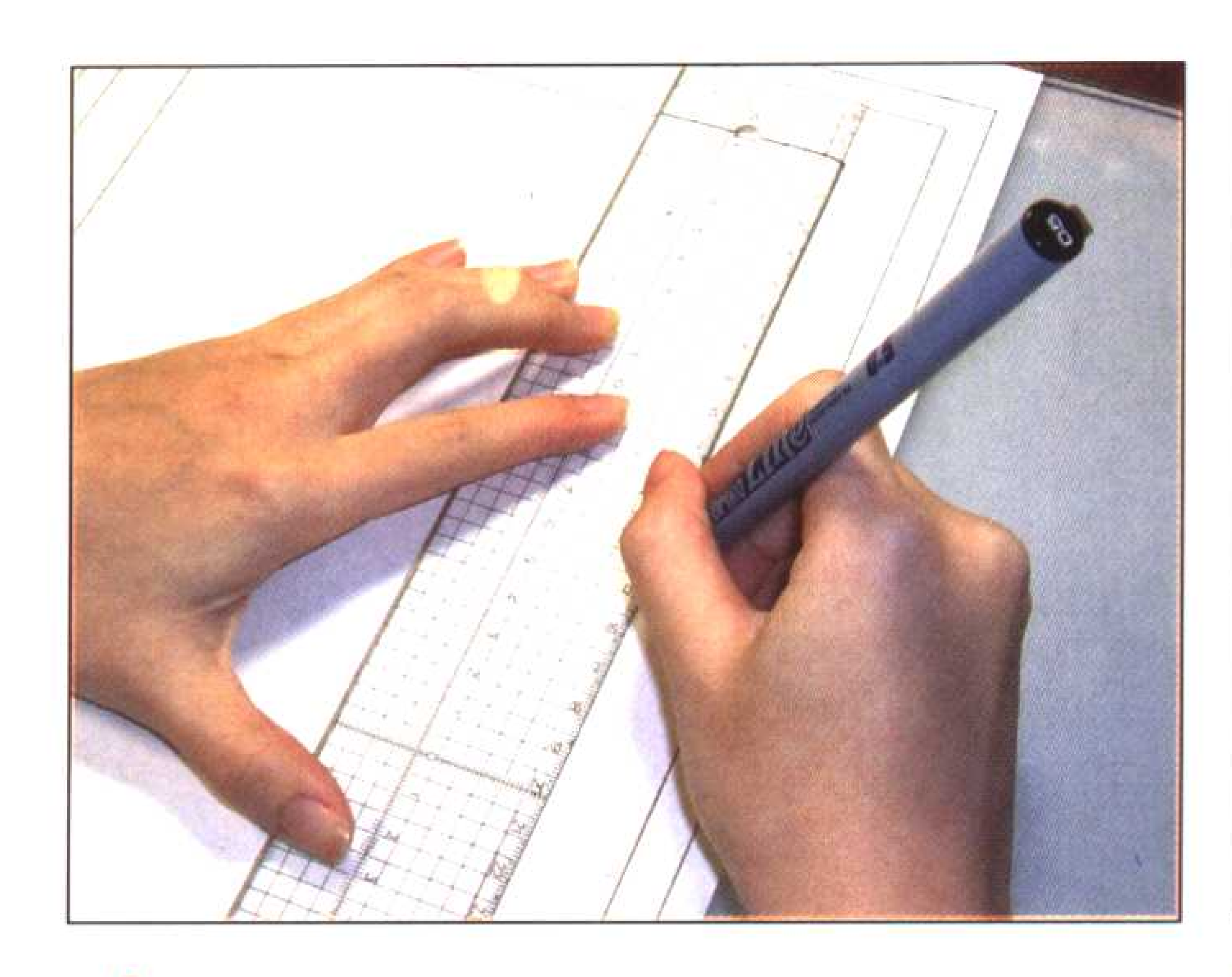
别名出血框，就是印刷时，会被切掉的部分，也就是会面临“超过我，就准备被切掉”的命运喔。千万注意！(建议将图画满至尺寸线框，切起来会比较美喔！)

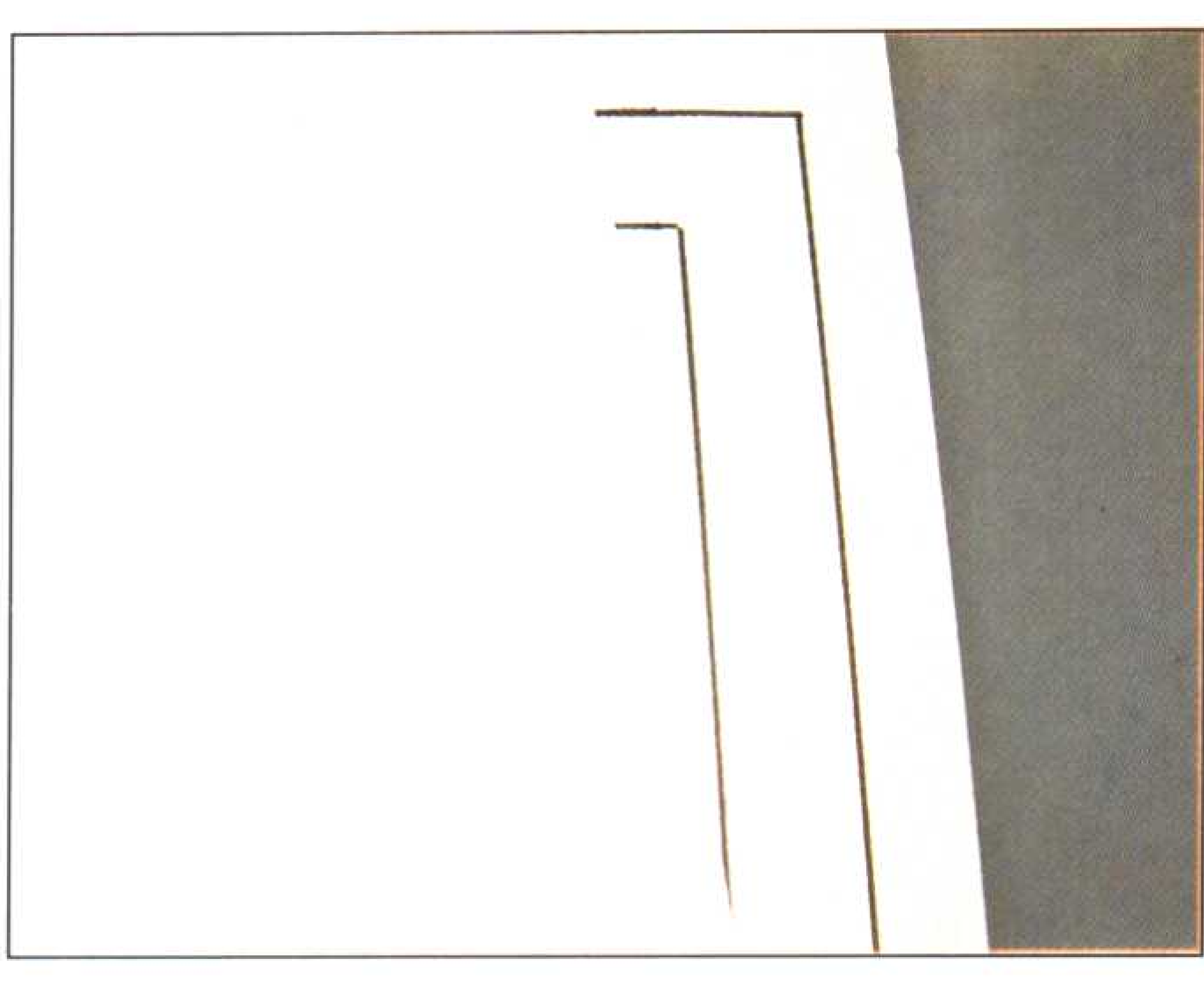
3尺寸线

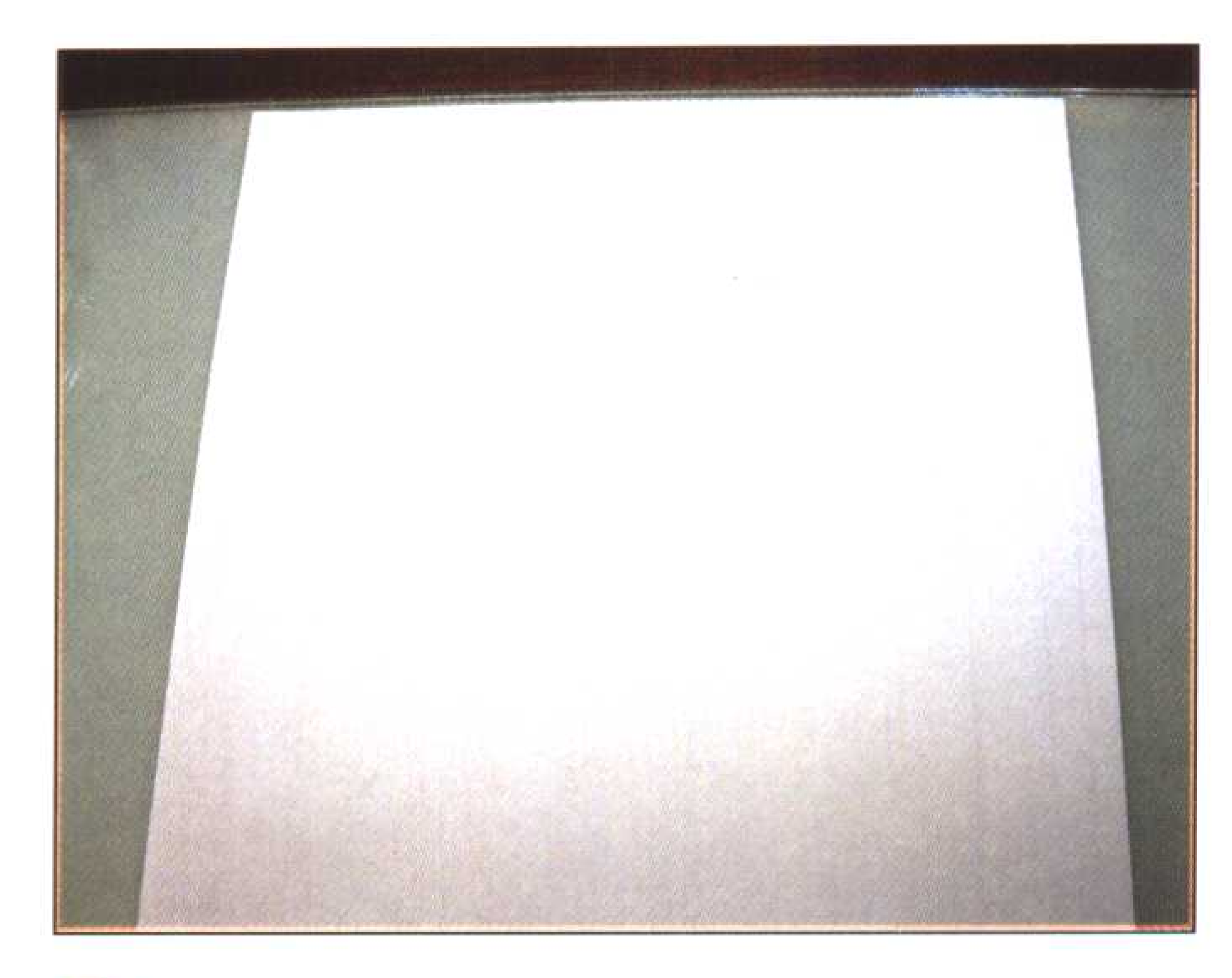
这条线上头有很多左右及上下都相互对照的尺寸数字，在拉直线、横线画出标准框线时，都是很方便的喔！



草稿用纸自己DIY(空白影印纸即可)







1 拿一张原稿纸，用粗粗的黑笔和尺，将安全框出血框及尺寸线框全部描一次。(请注意是画黑而不是画粗，线条越粗越不准喔！)

2 拿相同SIZE的影印纸，覆盖在画好的原稿纸上，固定一下，刚刚描的粗黑线就会隐约地透过影印纸。若不是很清楚，那就必须再将画好的原稿纸上的黑线再加深一点。

3 在画草稿时，可以重复使用垫在空白影印纸下方用来当辅助及比对用的框线，之后，不论要几张草稿都有啰。



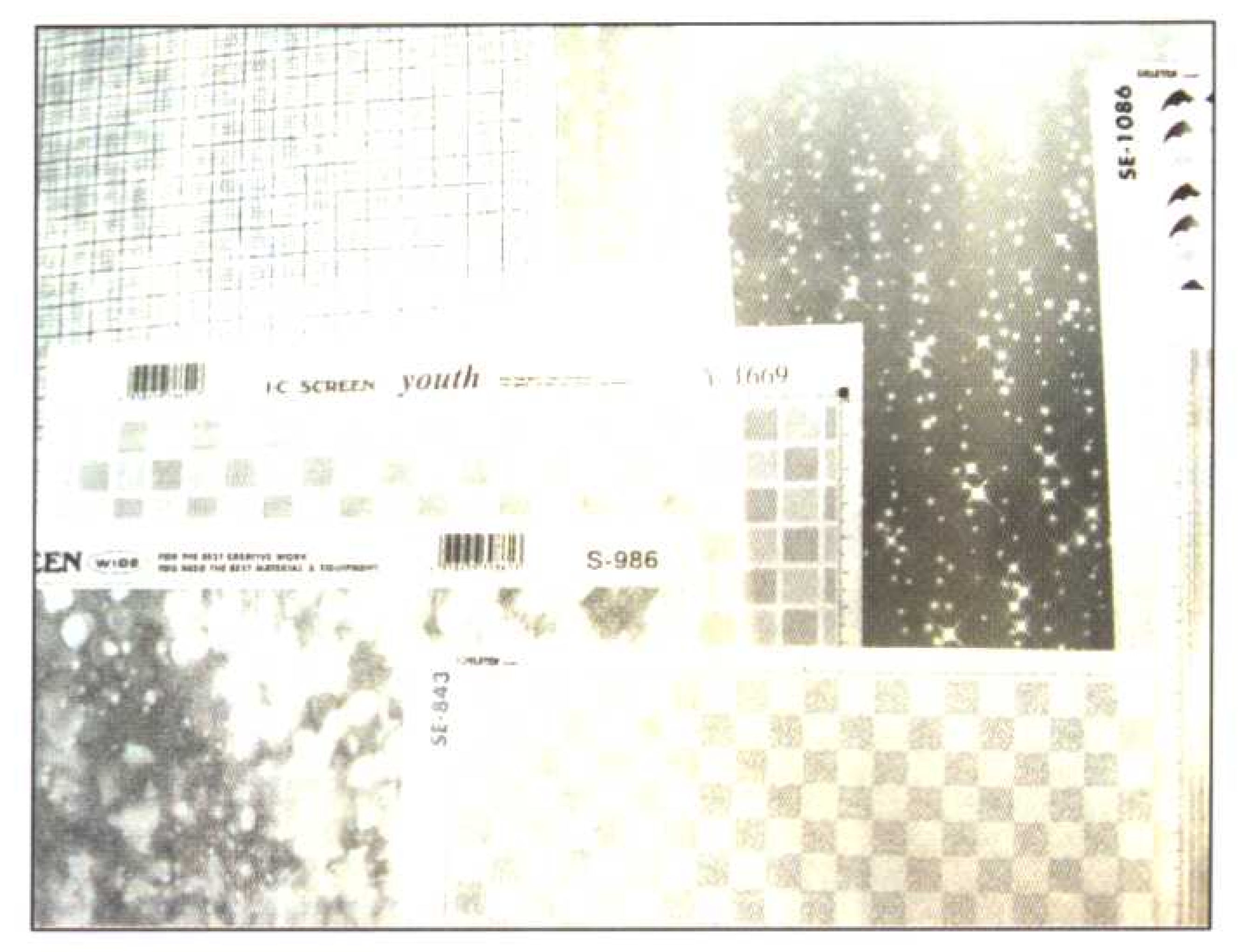
这才对嘛！

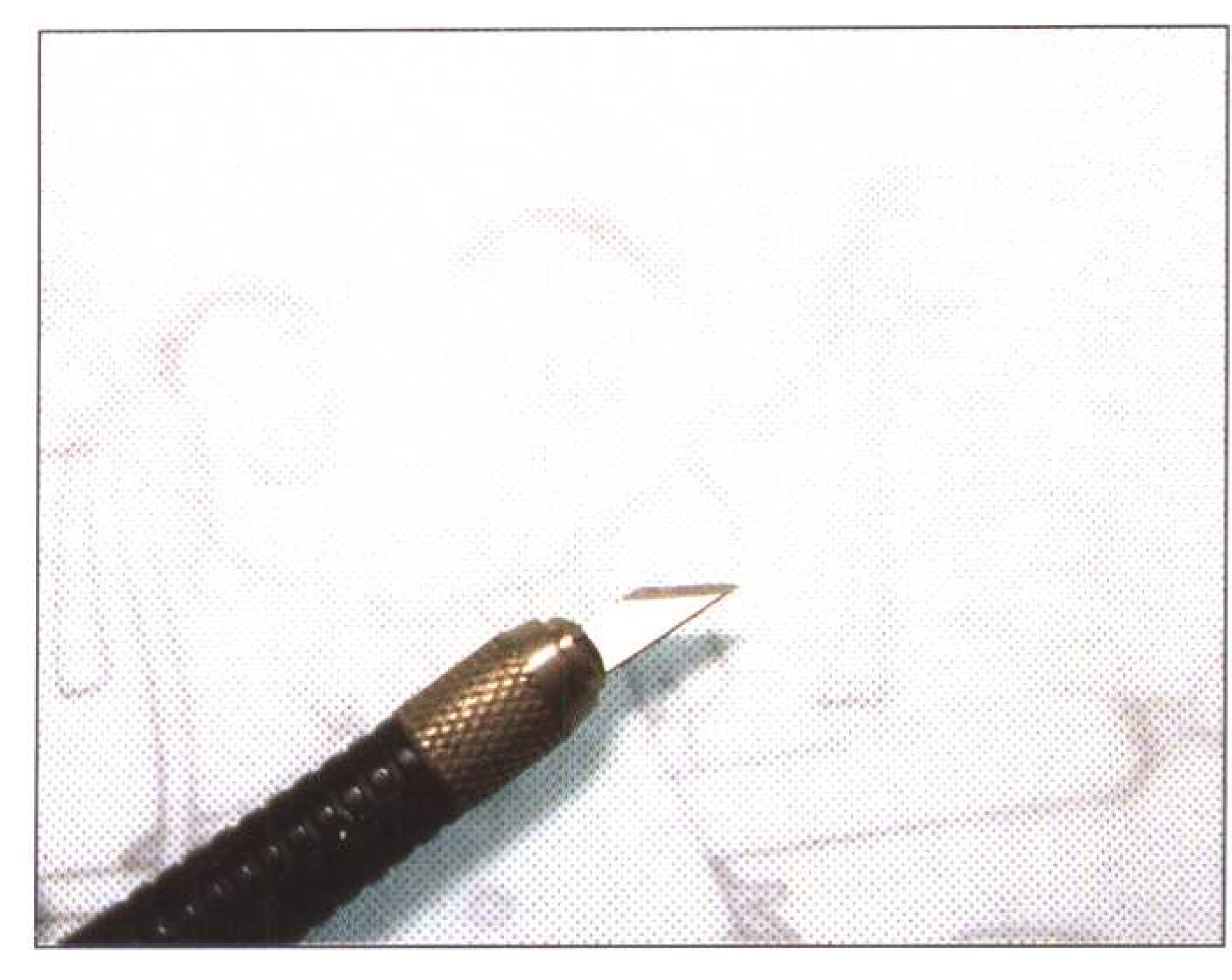


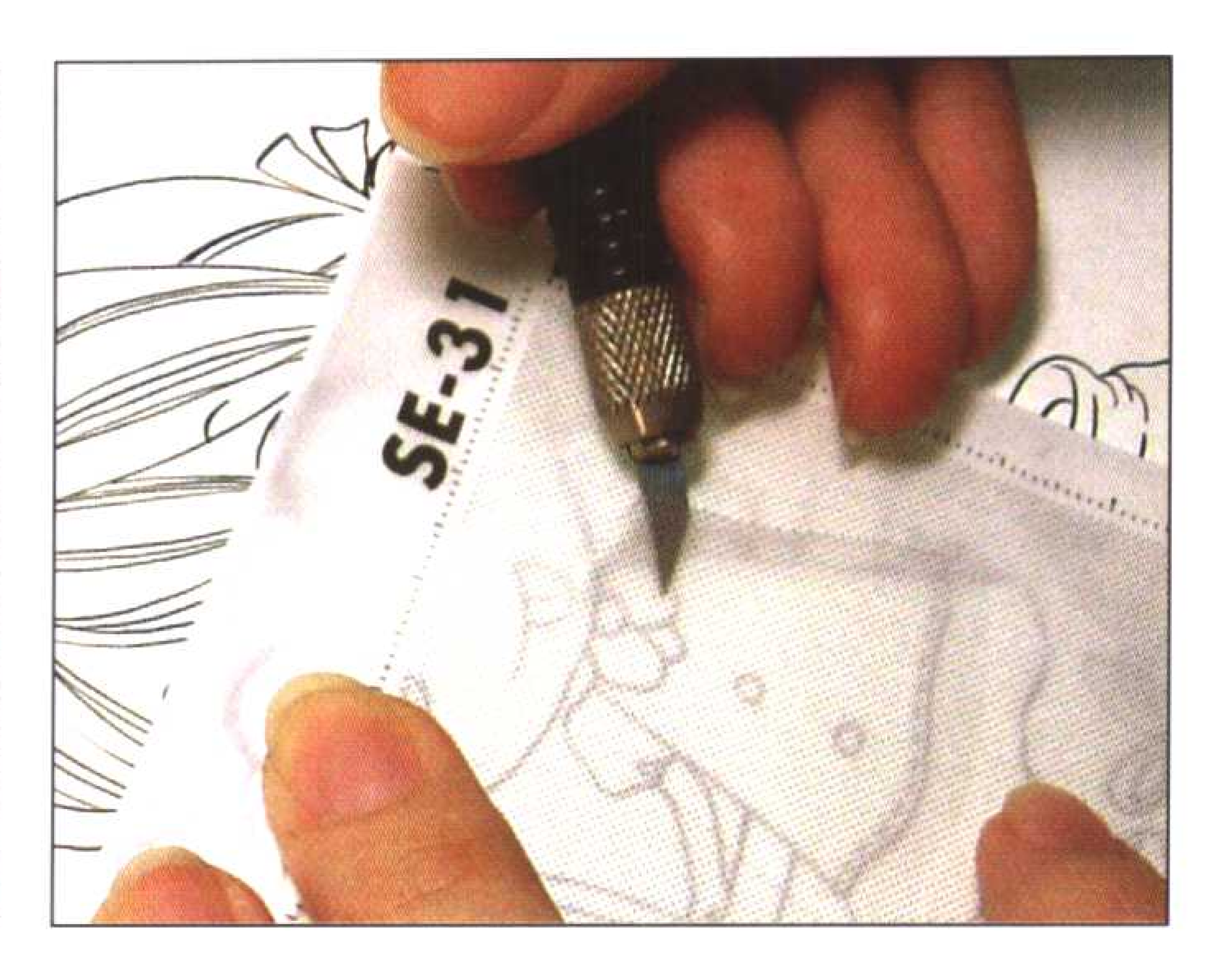
小秘诀 ★★★★★

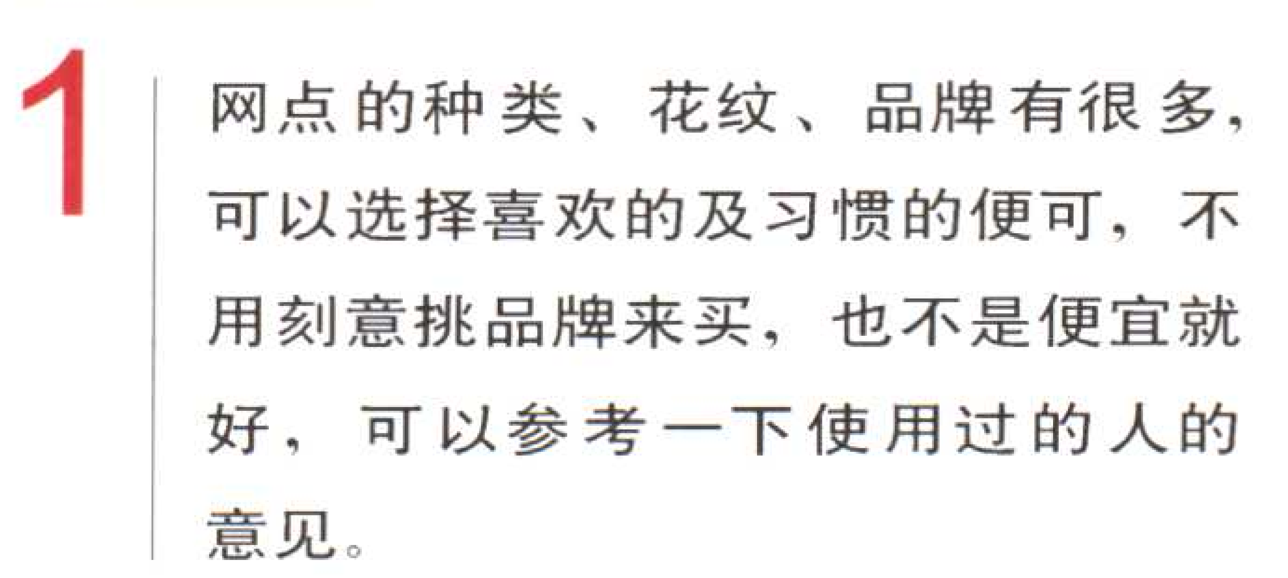
一般市面上，也有售漫画专用草图纸，不过，说真的，都不便宜啦。既然格式相同，用这样省钱又方便的方式来制作草图纸，是不是经济又实惠呢？

网点的特性在哪里及使用方式





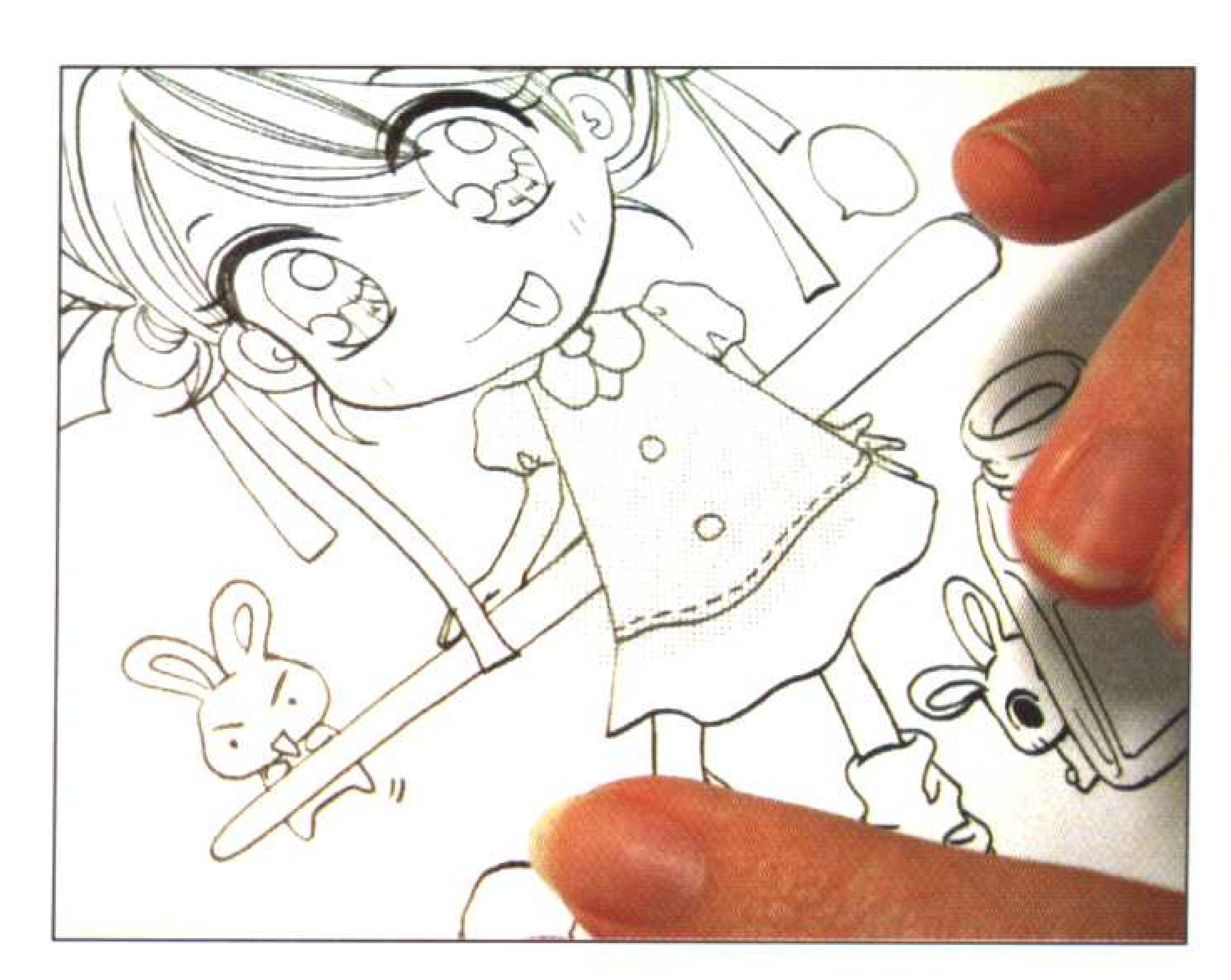




1 网点的种类、花纹、品牌有很多，可以选择喜欢的及习惯的便可，不用刻意挑品牌来买，也不是便宜就好，可以参考一下使用过的人的意见。

2 网点的构造，其实就是很像透明的贴纸，当它覆盖在上好墨线的稿子上时，可以明显看到稿子上的图形及轮廓，进而切割想要的范围。

3 切割完，将切下的网点，以刀片挑起，尽量不要弄脏有黏性的那一面，以免影响黏度。







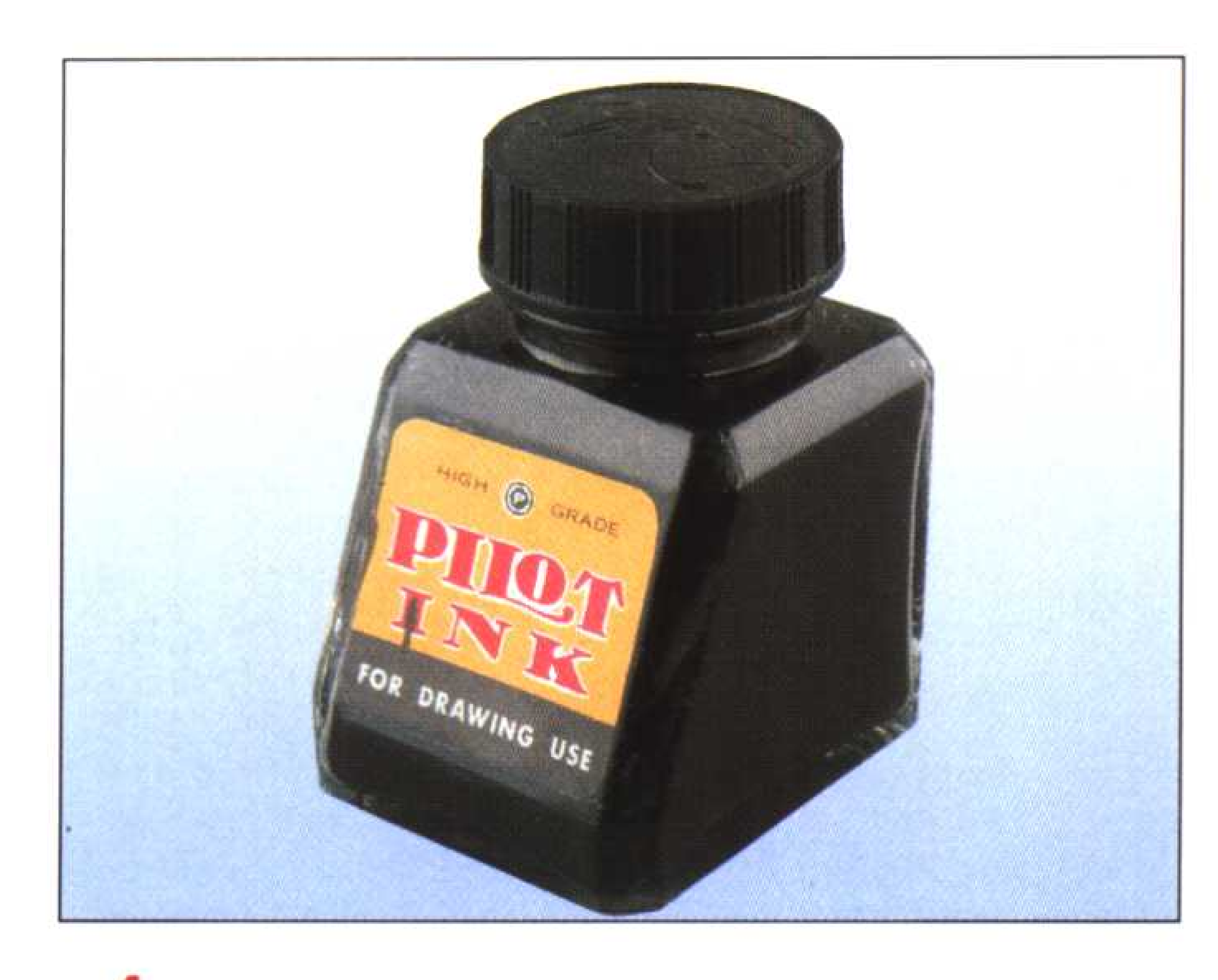
4 贴到想要的图上，这时轻轻压上网点，不要很用力喔，将多余不要的部分修饰切掉。

5 确定好范围后，为了不伤到稿纸及弄歪已经确定位置的网点，拿一张纸垫着，以压网笔来回压平，让网点固定地粘贴在稿纸上。

6 这样便完成了贴网的动作。贴网点是需要细心且重复练习的，可利用切剩下的网点练习。（现在绝大部分人都用电脑贴网点了，所以只要稍做练习即可。）



墨水的种类及特性







1 制图墨水浓稠度比较稀，在上线时会觉得比较不容易因卡墨而造成不好画的现象，所以有很多人使用。

2 耐水性墨水具有墨质浓黑、快干及耐水性的特点，在画彩稿时遇水不会晕开，因此也是很好用的工具，但因为是耐水性，所以笔尖的清理需要用到酒精。

3 修正液，有耐水性跟非耐水性的选择，一般用来修饰完稿细部及小部分的错误，当然立可白也是很好用的工具喔。





小提醒 ★★★★★

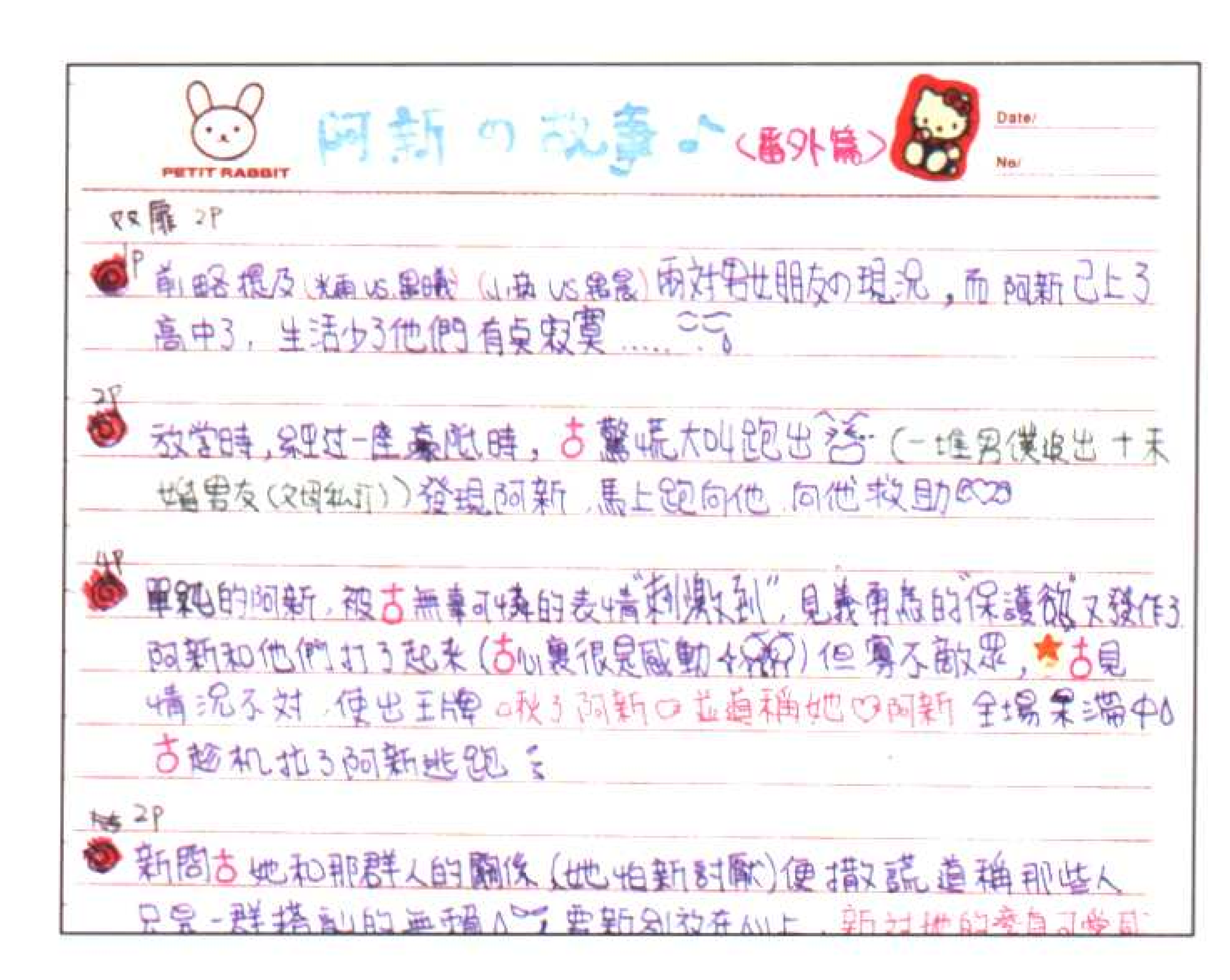
其实，一般的书店所贩卖的墨汁就可以使用了哟，只不过惟一不妥的地方，便是一般书法用的墨水放久了，很容易有“特别”的气味，就看每个人的使用习惯了。

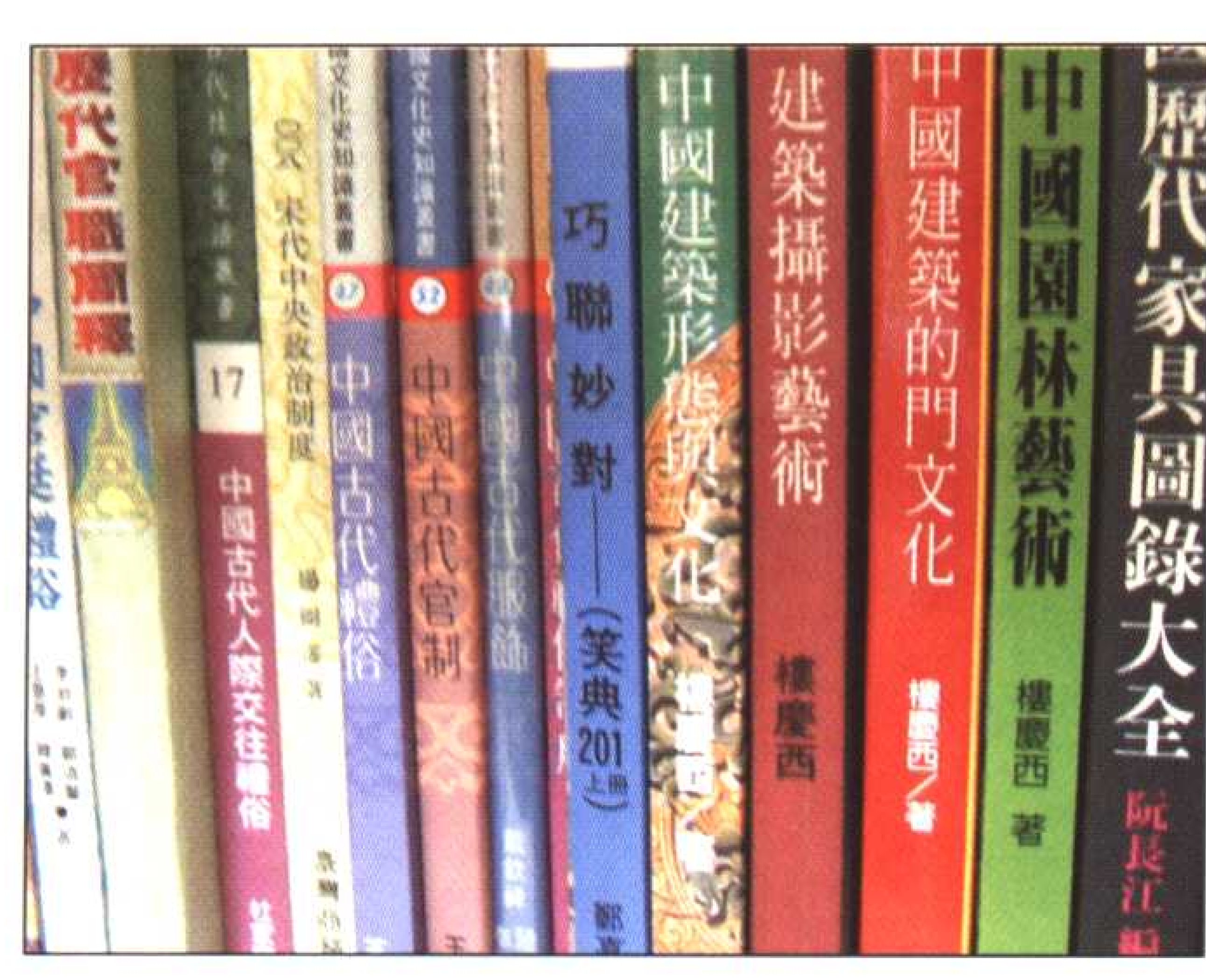


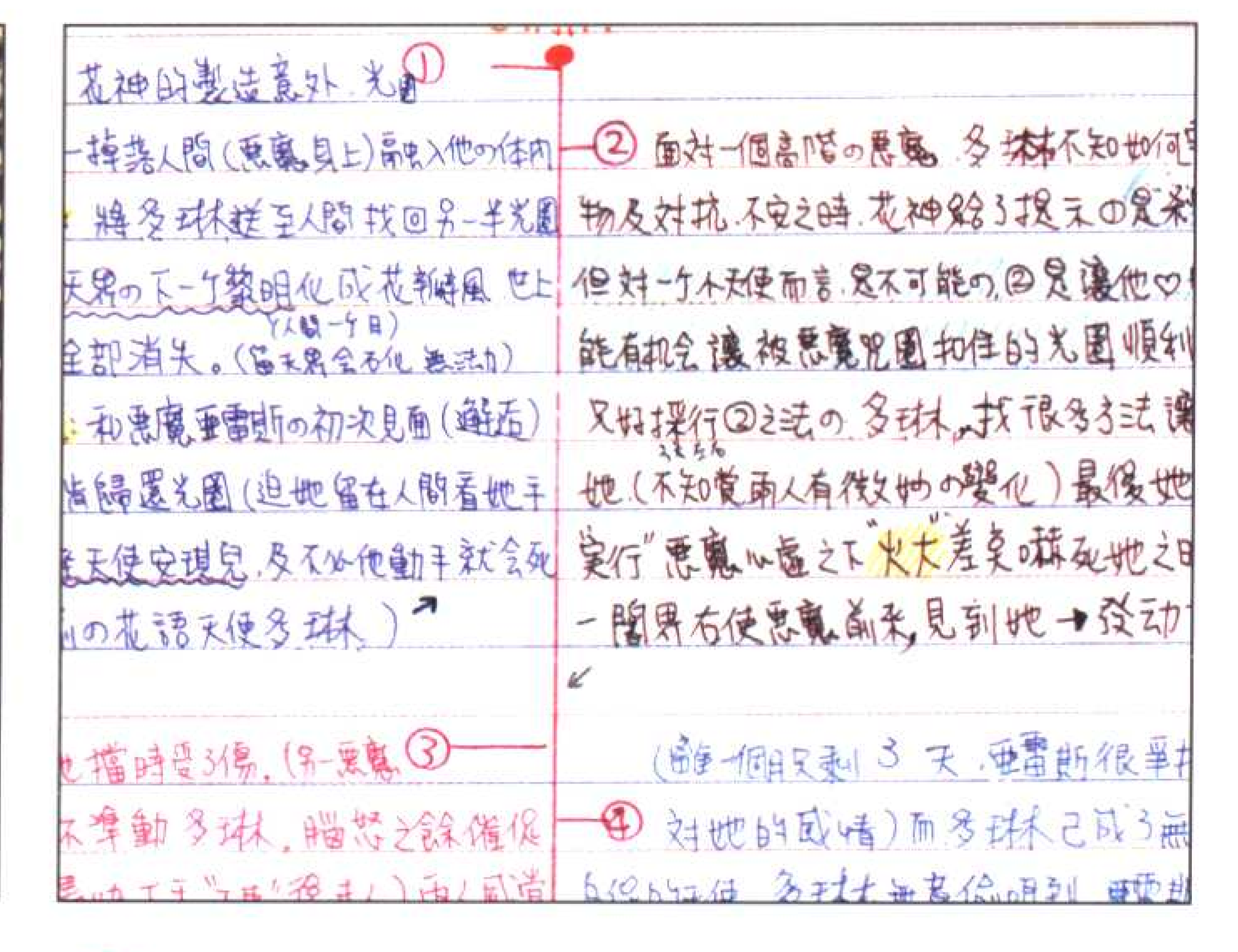
第二章
画漫画故事的各种前置设定

认识了许多漫画用具的使用方式，是不是会想试试看自己动手完成一部属于自己的漫画创作呢？别急，让我们一步一步地来看看，要完成一部作品的所有前置准备工作到底有些什么，应该准备些什么书籍或灵感及设定来完成一部作品呢？此章节我们一起来踏入创作的第一道门吧！

构思大纲如何下手



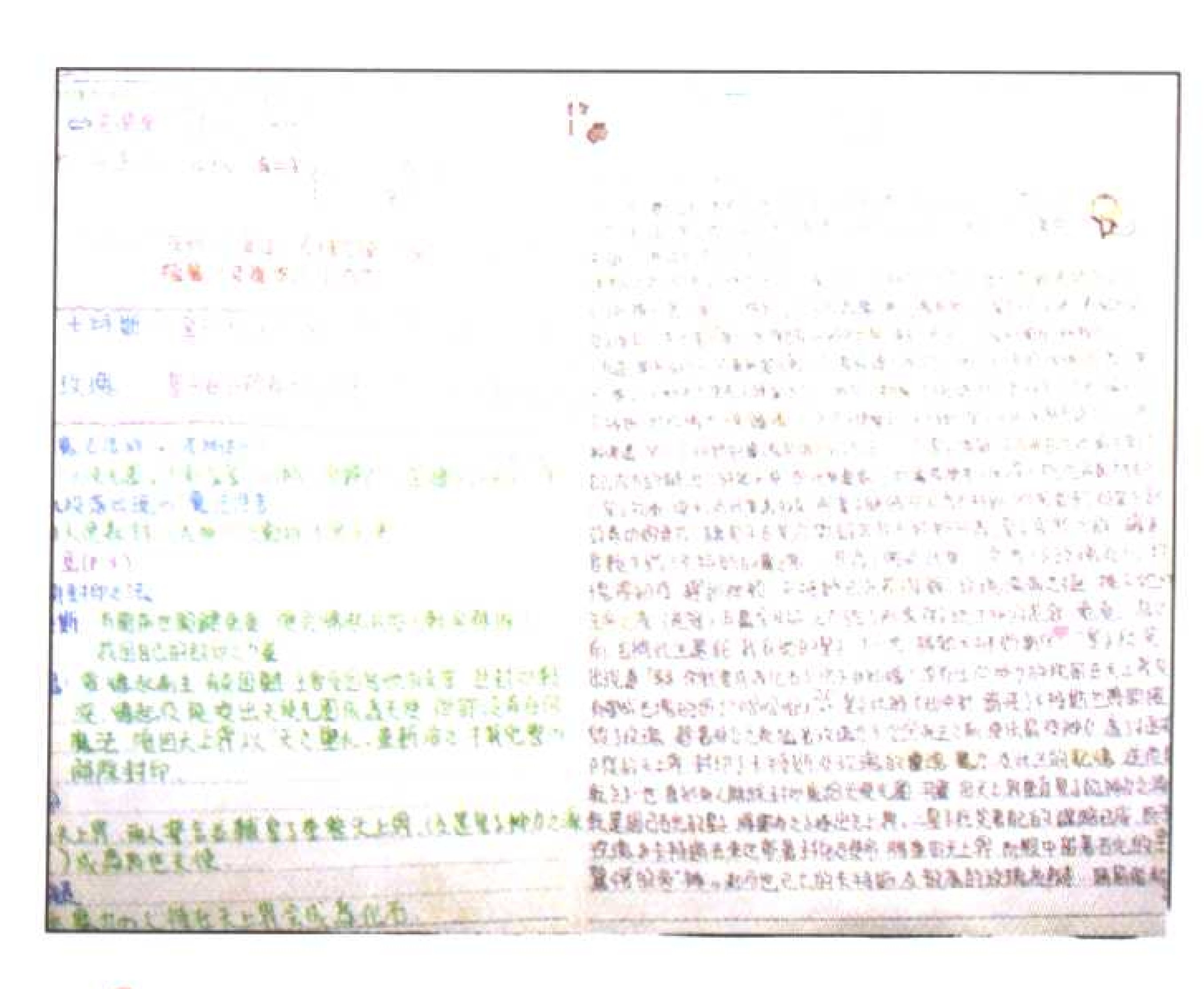


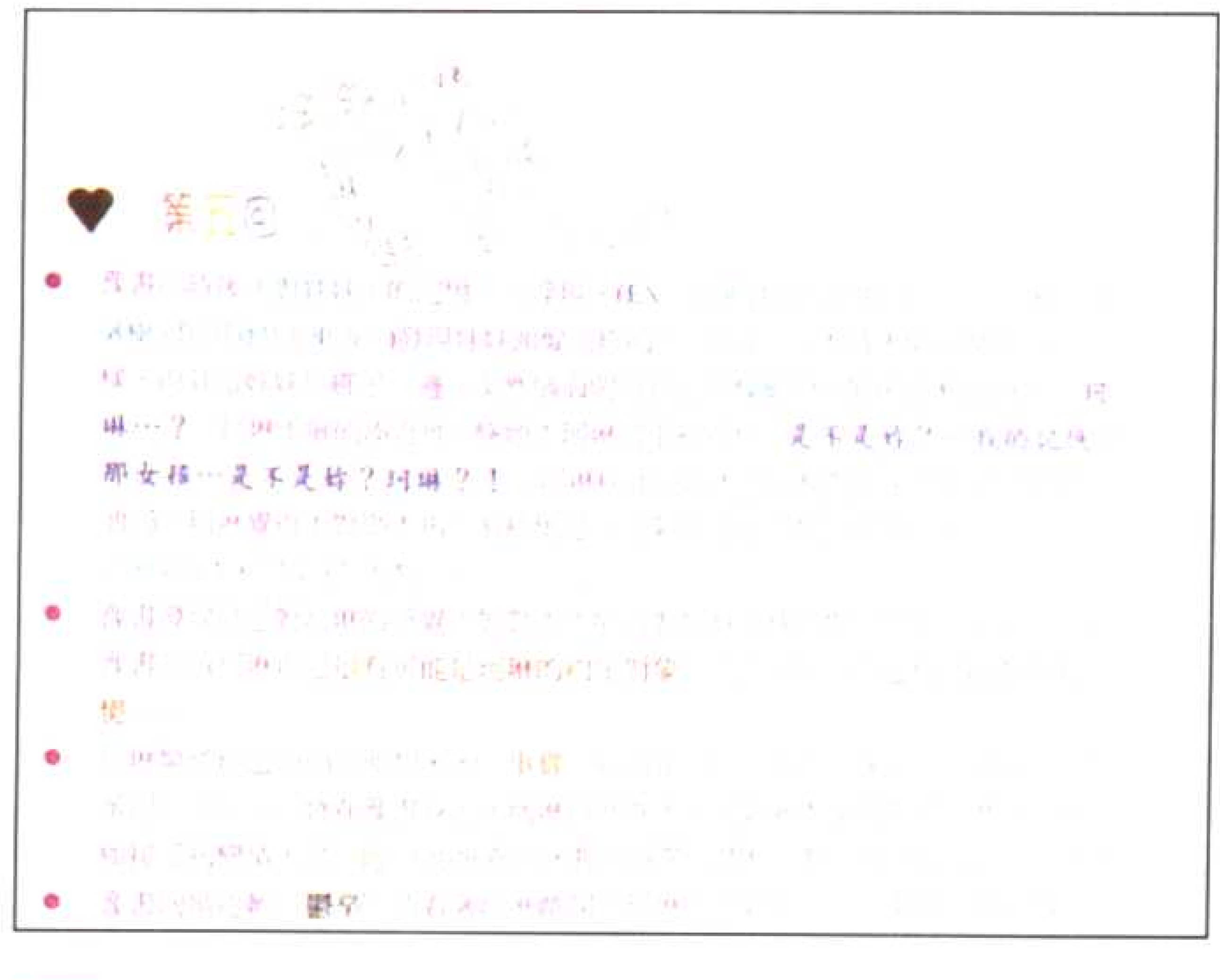


1 将日常生活中的灵感片段随手记录下来，也可以将看过的小说、漫画的心得或电影感动的部分写下来存档，养成习惯喔！

2 决定好了所要创作的时代背景，就开始寻找相关资料，也就是啃进去的资料愈多，能发挥故事延展的空间会愈大喔！所以，好好收集你所需要的时代背景资料是很重要的。

3 把所有灵感串联成一种有系统的前后章节关系。决定如何开始故事，决定大致要如何结束故事，而中间的重点章节，就很容易顺流而下了。





4 分别再进行更细部的剧情构思，甚至可以细微到人物间做的事情、说的对白等等。

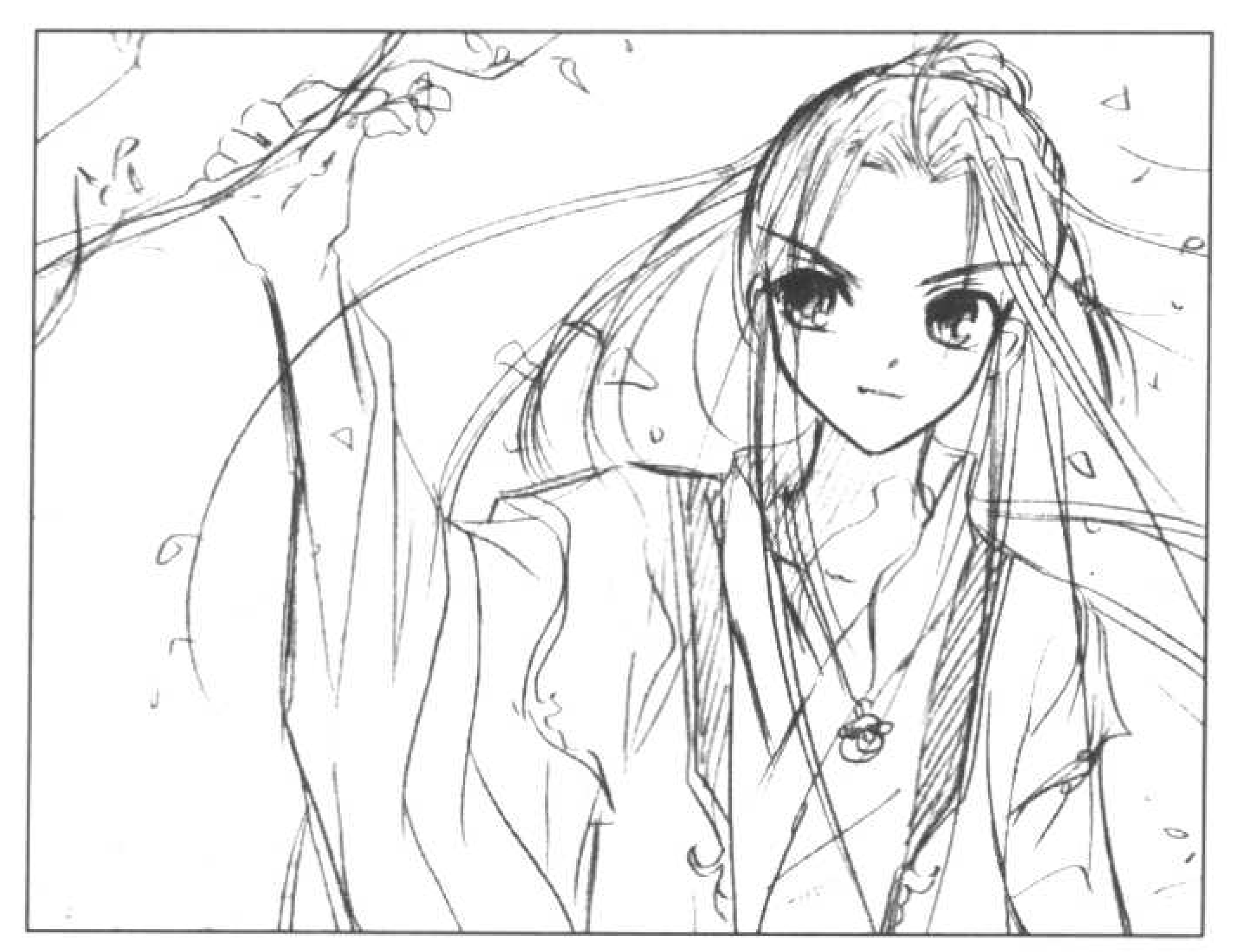
5 做最后的整理、加强及删减，一篇故事的轮廓就渐渐成型啰。（请注意构思大纲没有现成的，需要不断地练习，当然也可以先大致描述，日后再修饰到自己满意为止。）



小秘诀

设定故事时空背景时，越讲究越能够让读者认同，当然，难度会相对提高。如果是设定现代的故事，那么，在取材方面资料几乎随手可得，对还不熟悉如何下手的人，会更容易上手喔。

人物设定及角色特性如何拿捏



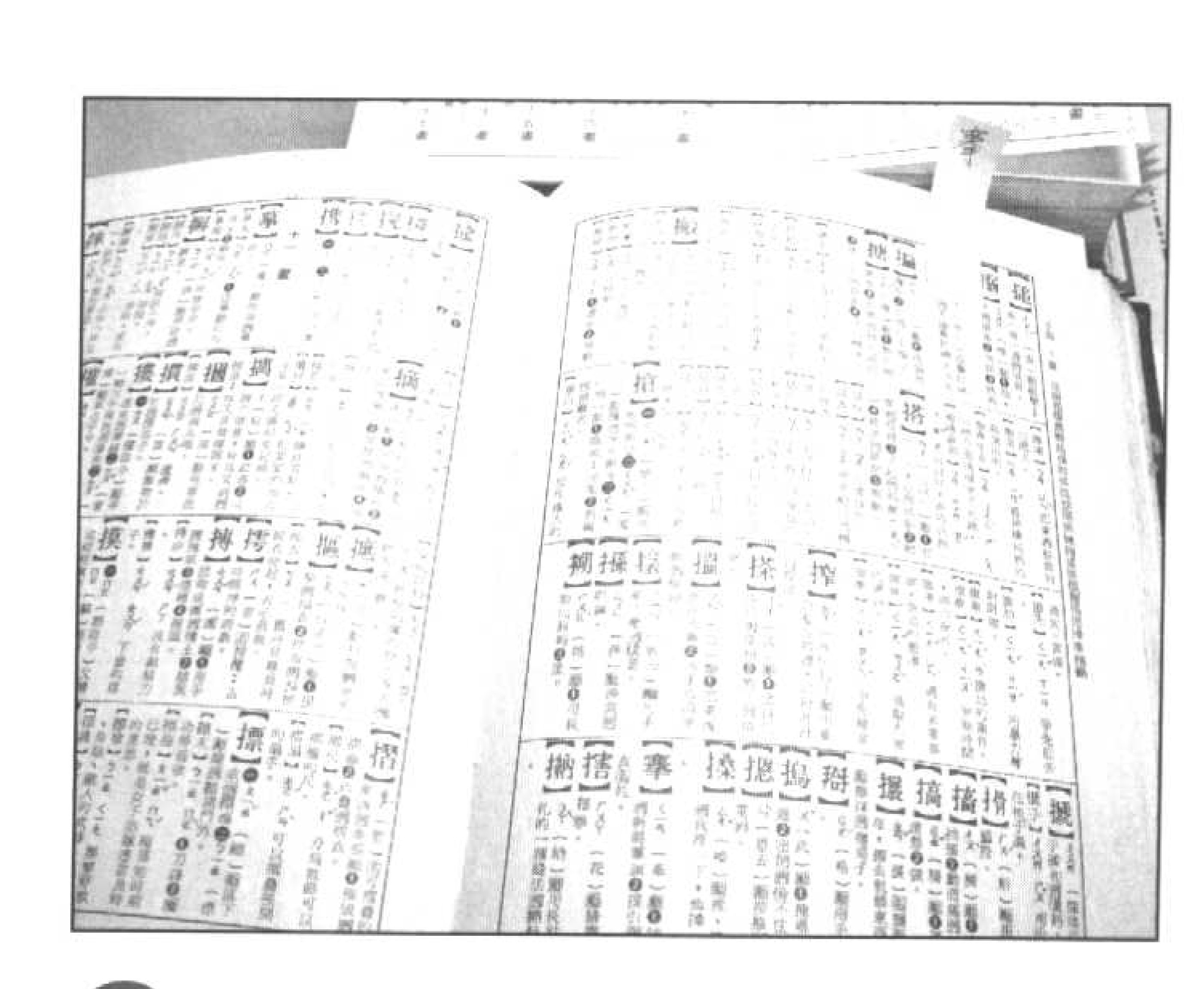
1-1 配合你心中的故事，画出你最喜欢的男主角造型、女主角造型以及配合剧情将要出现的角色们。



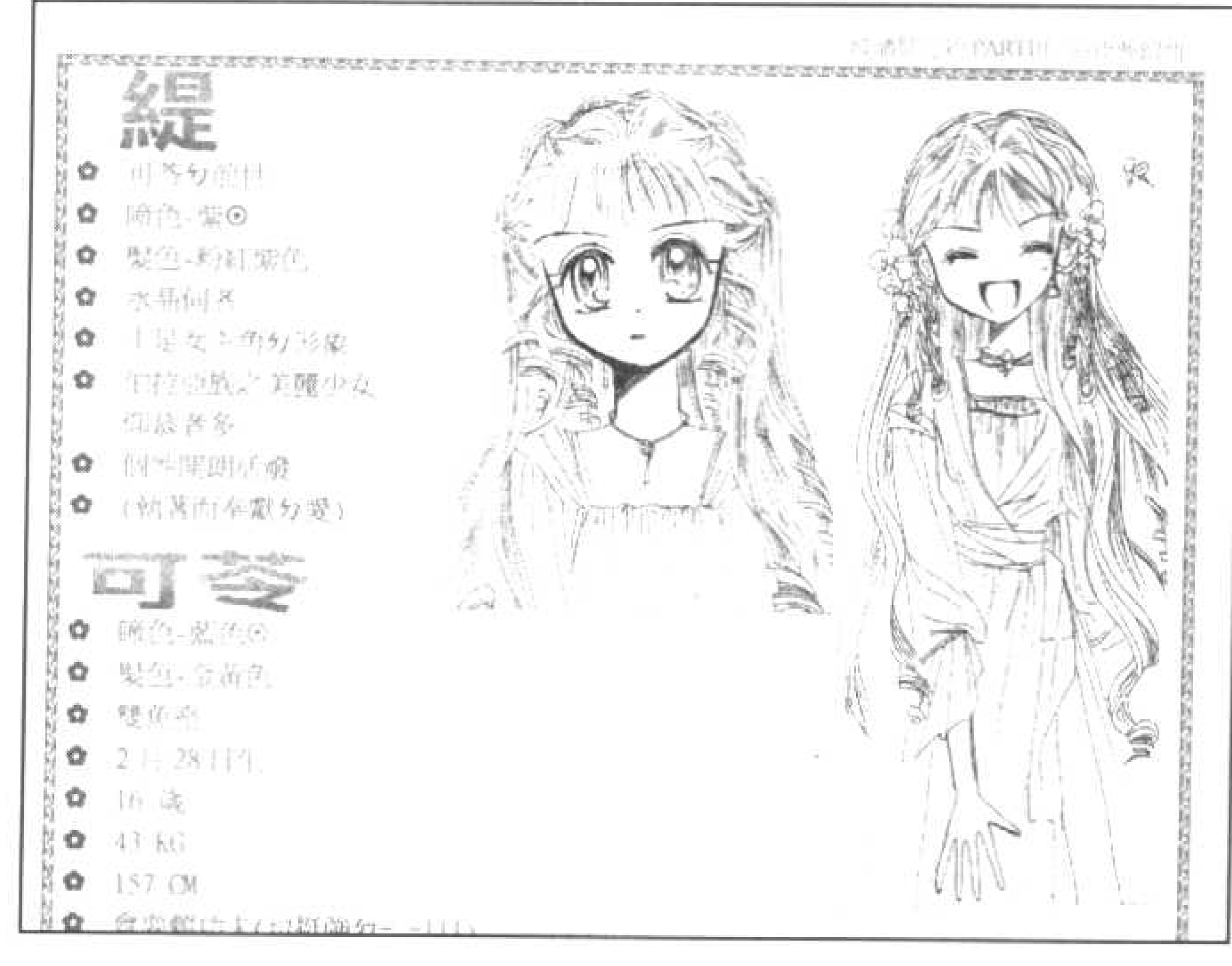
1-2 设计男主角时，当然不要忘记要画得帅帅的，虽不一定迎合所有读者的口味，但是，自己也爱的角色，画时会更快乐唷！



1-3 女主角可依自己所设计出的个性，营造出与其他角色不同的气质，让她每一次出场都能压倒全场哟！



2 设定好了人物，翻翻字典，找出最喜欢的字，为你的角色们取一个好听的名字吧！

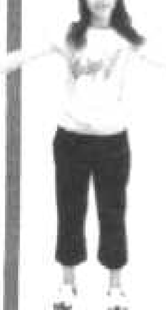


3 在日后创作时，避免因为故事的创作时日过长及剧情的进行，而影响了自己对人物角色性格的判定。建议先把人物的个性、特征设定好，当作创作时的准则。

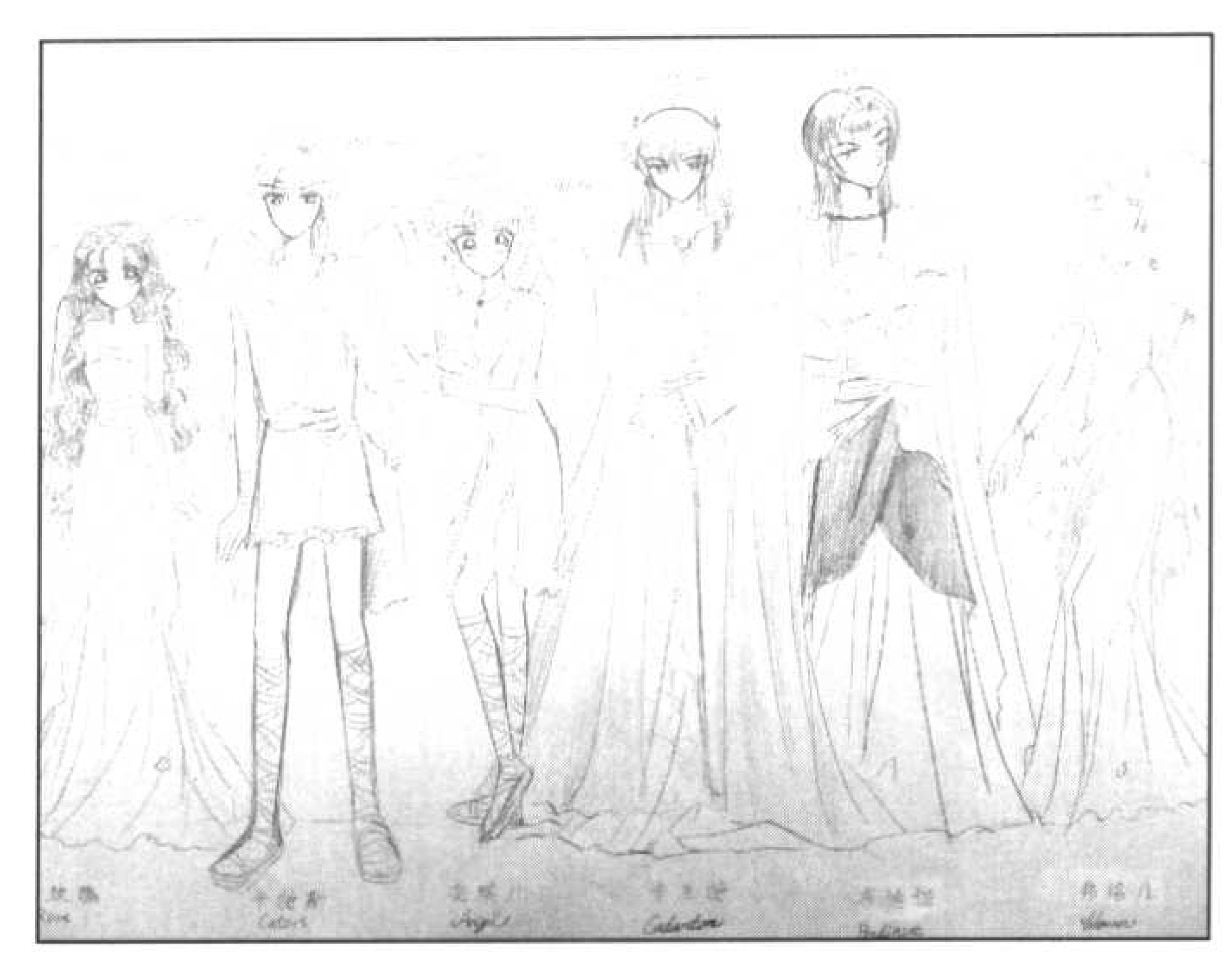


小提醒

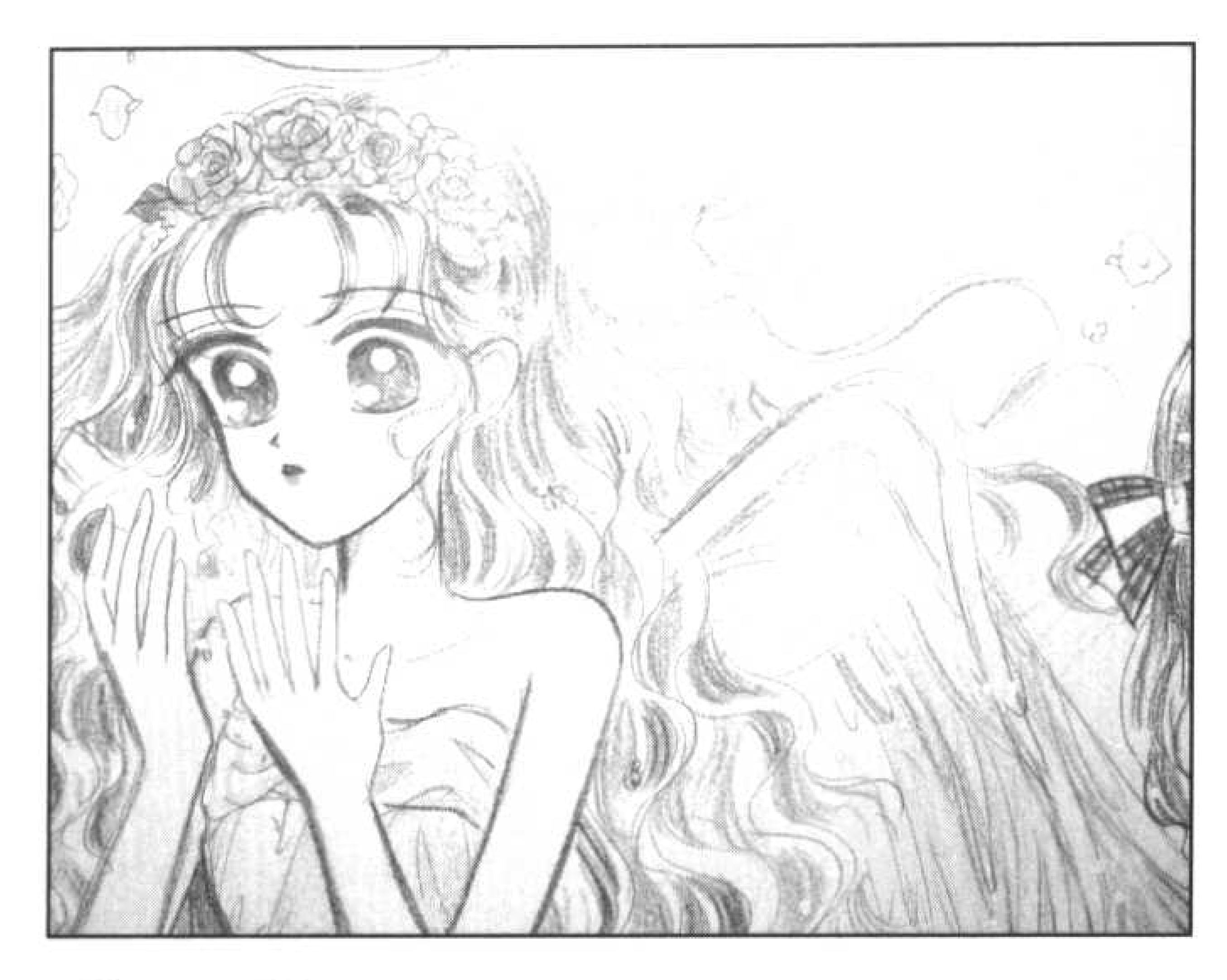
在设定人物的造型时，要留意自己的故事是否有时代上服装及造型的考究及限制喔。例如：中国古代某朝代的故事、西洋某世纪的民族等等。



角色正装的重要性







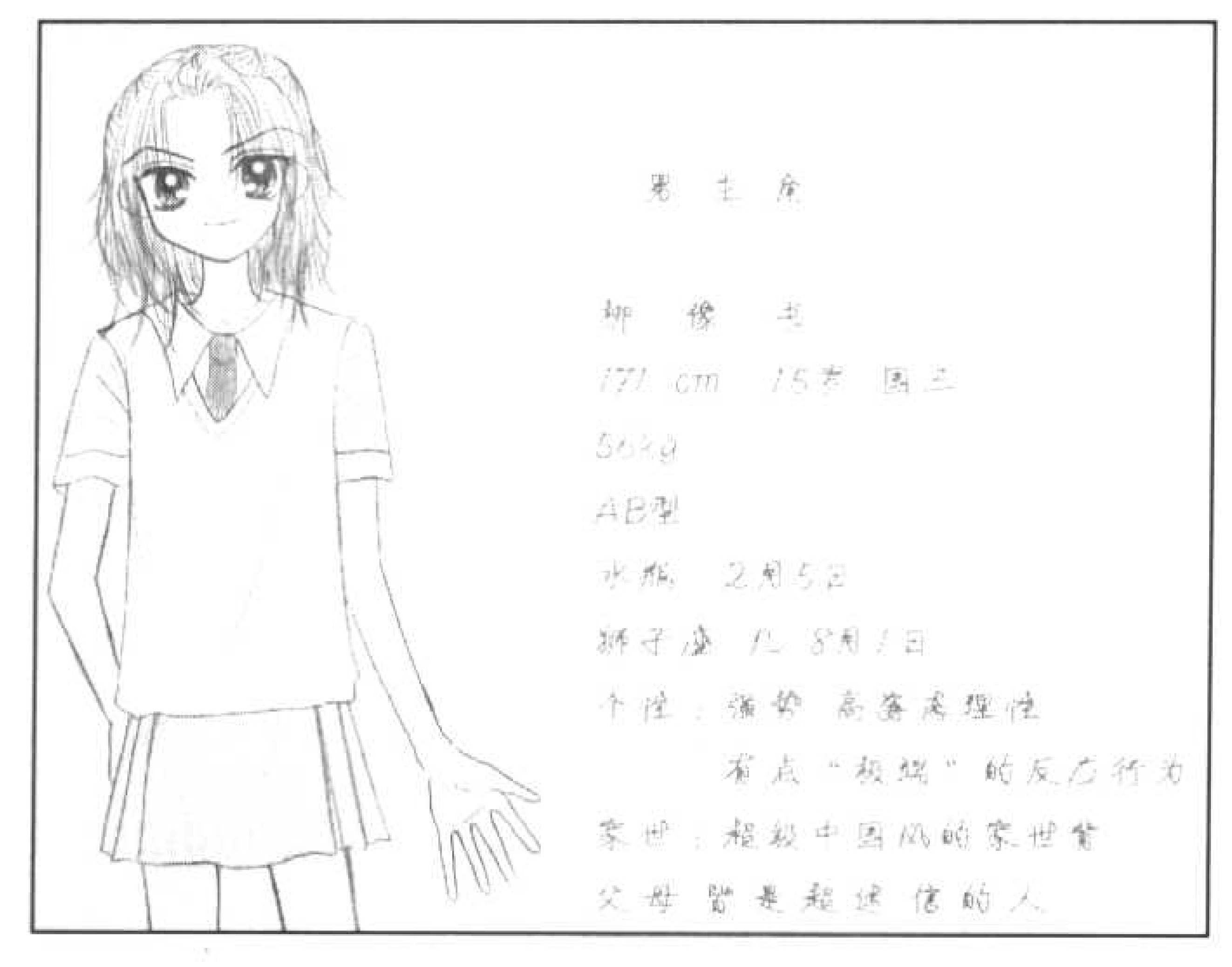
1 人物设定好了，可是人物与人物一起登场时的身高，也是必须要注意的一环喔！所以，将人物的身高比例好好地做一个比较表吧。

2-1 有了比较表就可以开始为他们正装了。何谓正装？正装就是这个人物穿衣服及佩戴饰品的个人特色。

2-2 例如，当你设计出一个天使，就必须尽量配合文化来源背景的诉求，来为这个人物设计出属于她自己的穿衣风格。





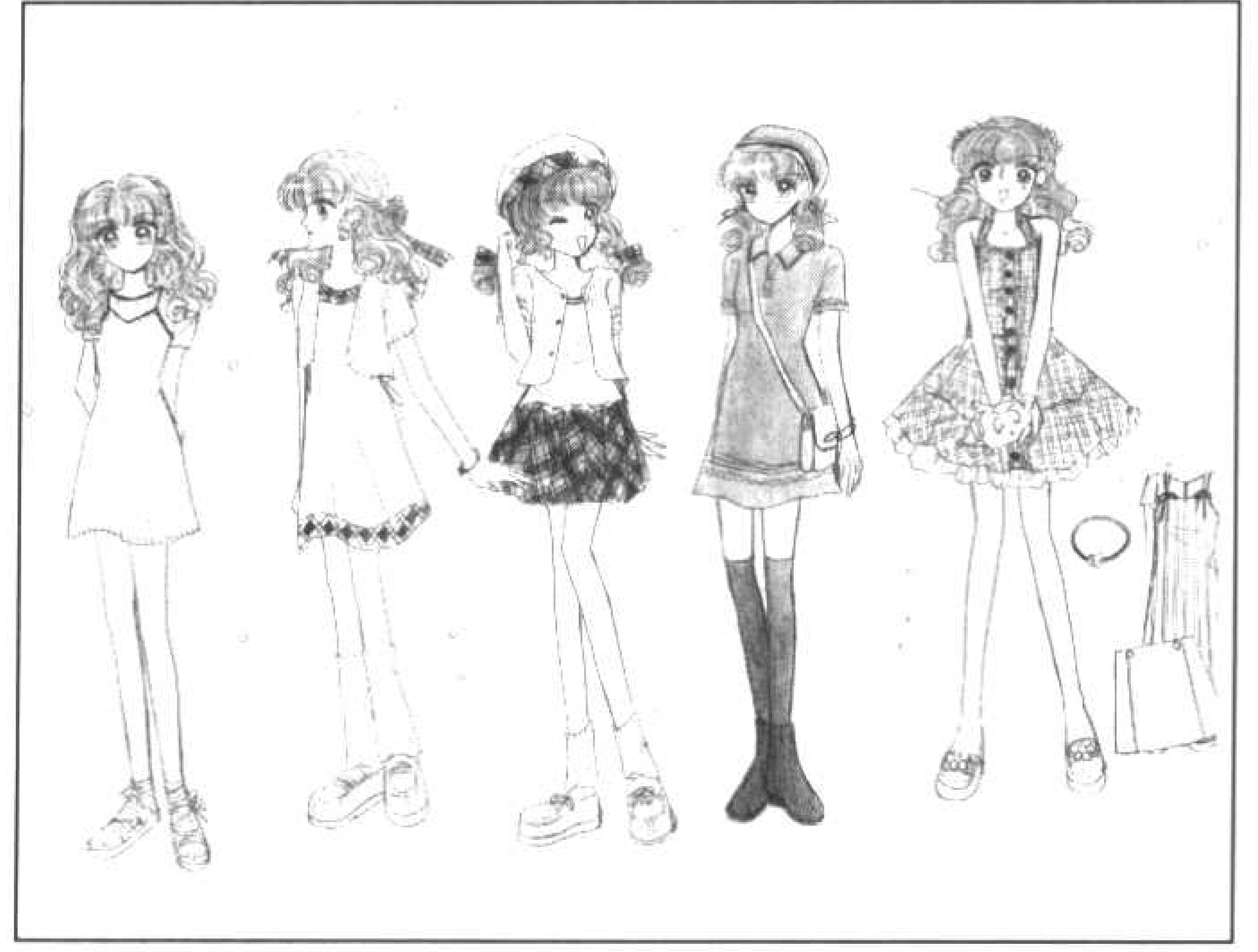


2-3 当你的人物外形在心中有个大致的形体及造型时，可试着画出此人物的所有表现手法（如：正面、侧面、全身、半身及Q版）。

2-4 还有，别忘了让角色更具特色的手法，可以用一些独具意义的饰品，让大家印象更深刻哦！

2-5 取了名字，也别忘记让你的角色更具人性化的设定唷！也就是一些星座、血型等等的设定，会有让你更进入人物个性的效用哦，不妨试试！







2-6 若是绘制现代故事，其实会较容易边画边想角色的服装，如女主角爱穿的衣服是可爱还是成熟，男主角爱穿的服装是帅气或是休闲？

2-7 配角固然不是最重要的角色，但是每一位配角的服装风格，也不能缺少唷，因为配角也有配角的人物个性跟穿衣的风格唷。

3 人物身份是有等级之分的，这时的正装动作，将会是很重要的，如贵族跟平民的穿着绝对有很大的不同，再加上人物个性特征，你会让他常穿出什么样风格的服装呢？





小提醒 ★★★★★

穿衣风格决定好了，日后要画此人物的服装，会更驾轻就熟喔。而有了故事、人物、人物个性、身高、服装等等，在人物设定方面我们就算是完成了。

基本故事的设定都已经俱全，而基本工具我们也都认识完了。有了故事大纲架构的剧情，也有了人物可以演出，更有了收集的资料可以随时取用，那么，还等什么呢？我们下一个章节即将带大家一一认识，如何自己DIY出一篇属于自己的漫画啰！准备好了吗？

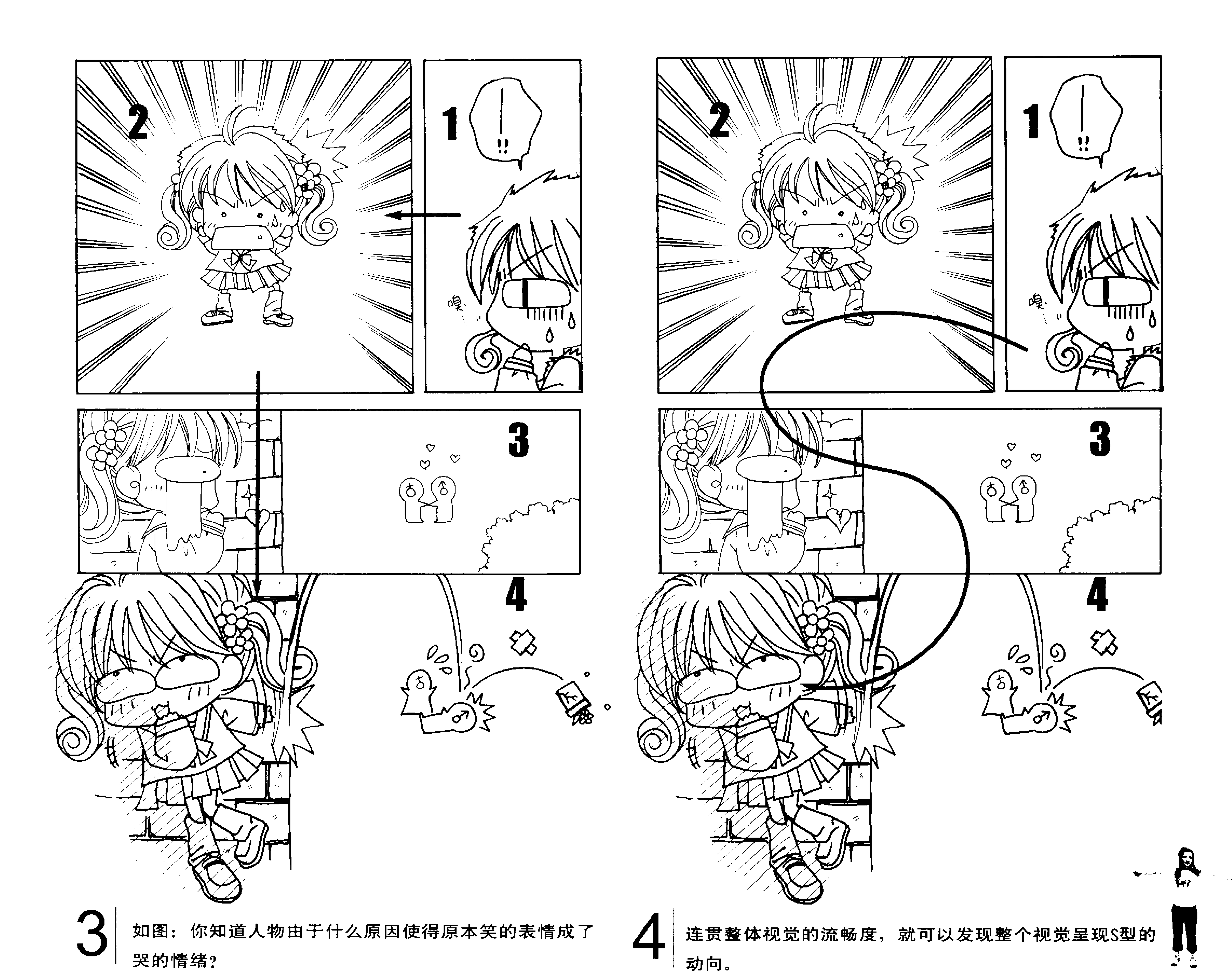


分镜

大家对于“分镜”这个名词，一定不会感到陌生吧？虽然分镜看似只有格子与格子间的关系，但是，一篇漫画故事中，分镜的表现方式却是成功与否的重要体现。那么何谓分镜呢？

1 对漫画而言，分镜，其实就是带动时间及状态的分格。

2 随着格子的视觉动向，就能发展出有故事性的图像表现。



3 如图：你知道人物由于什么原因使得原本笑的表情成了哭的情绪？

4 连贯整体视觉的流畅度，就可以发现整个视觉呈现S型的动向。

5-1

由于分镜的重点在于顺畅故事内容，增加视觉流畅度，所以不要将重心放在刻画人物细节上喔！只要你能看得懂，可依个人习惯以最快、最顺的方式将脑中稍纵即逝的灵感及故事方式画下来。



5-2

5-1的表现是连环较长的漫画表现，所以，看起来会较为复杂。在左图中，我们用简短的几个表情，其实就可以表现出情绪连续的效果了。

分镜的分格注意事项

一般我们所看到的漫画分镜，依照年龄层、读者群，在画面分格的表现上会依个人喜爱而不相同。



1-1 在分镜上必须很注意你在一页里所要布局的格数。一般正常的数量约在3～7格内。

1
别再挣扎了！我看你是孤掌难鸣了！
乖乖就范吧……
放开我！不然踢死你们！！
抓紧一点啦！！很恐怖耶～

2
真可恶，臭丫头！可别害我输了！亲到你我就赢了！

3
哧!!
哇啊
放开我
到底是谁放开谁呀～～

1-2 一般，在一页3～7格的格数里表现故事，会是最舒服的视觉表现，看的人可以一目了然地找到格子里表现的重点。



小秘诀

分镜对于创作漫画的人来说，会感到生疏而不知从何下笔，别紧张哦！只要多多留意你所看到的漫画作者们如何表现每一种情绪，相信一定可以进步神速的唷！



2 而必须要注意的是，格与格之间并非依心情高兴而随意分成大或小格。
不论是文章或漫画，主题或重点都是重要的要件，而其实在每一页的分格，也有最主要的重点格。





3 何谓最重点的那一格呢？其实就是你在这一页要表达出最明显情绪的那一格，通常此格我们会在这3～7格内，将它以最明显的方式表现。

4-1

表现的方式有很多种，大部分将它以最大的分格做表现，甚至要表达更深刻的印象时，不惜以全画面或跨页的方式演出。由以上的几个例子，大家就能发现每一页都有它的重点格及情绪重点，如此，才能一页页环环相扣。



？

!?

我哪里不对吗？

你……

4-2

在分镜的分格上，除了整页的情绪表现，也可以多加利用远近的画面来表现构图的魄力。利用人物全身的表现，有时可以带来更不相同的感受效果唷。



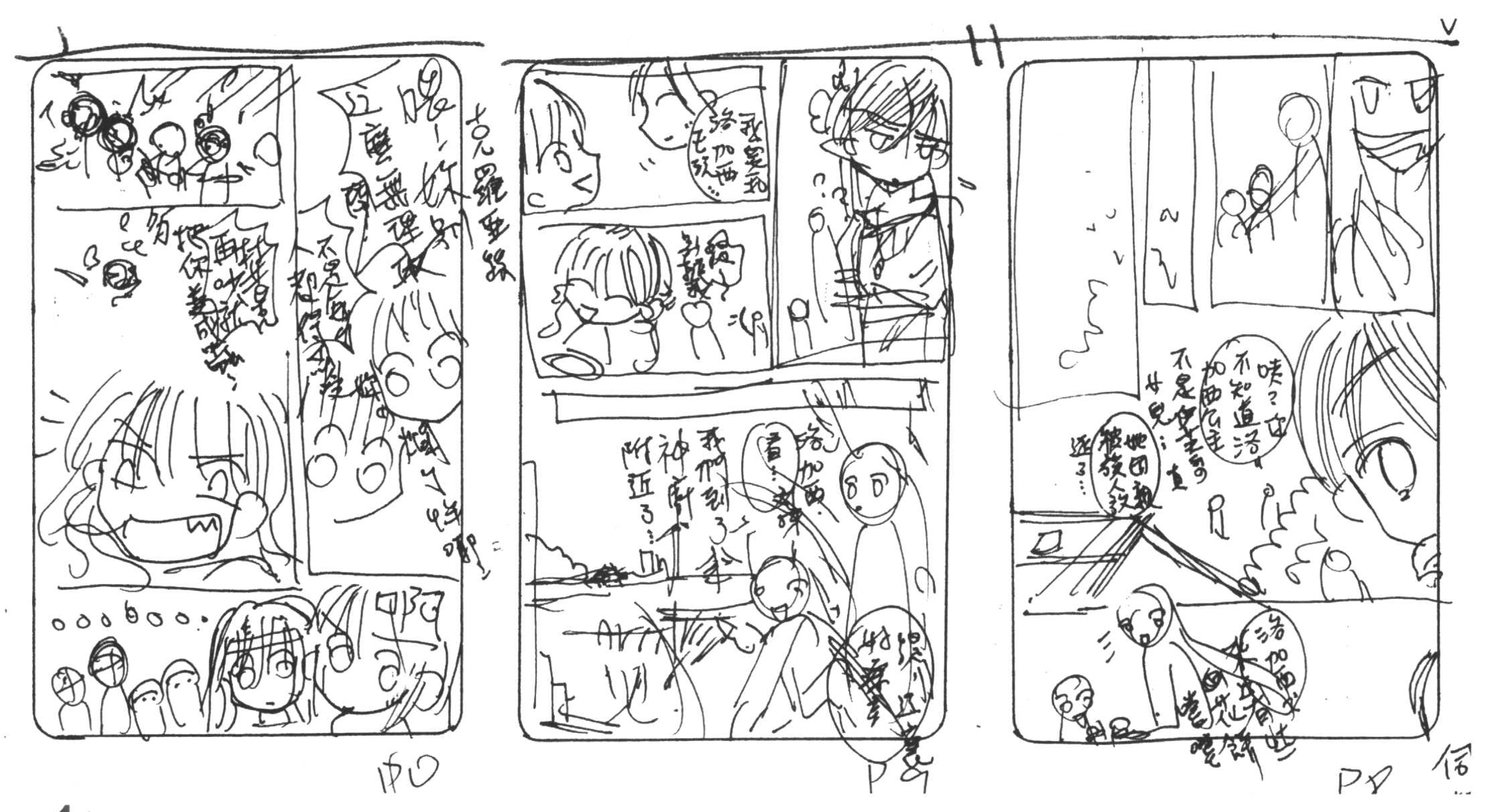
分镜的参考方式

★其实在日常生活中，除了漫画之外，还有很多地方可以看到分镜的运用。

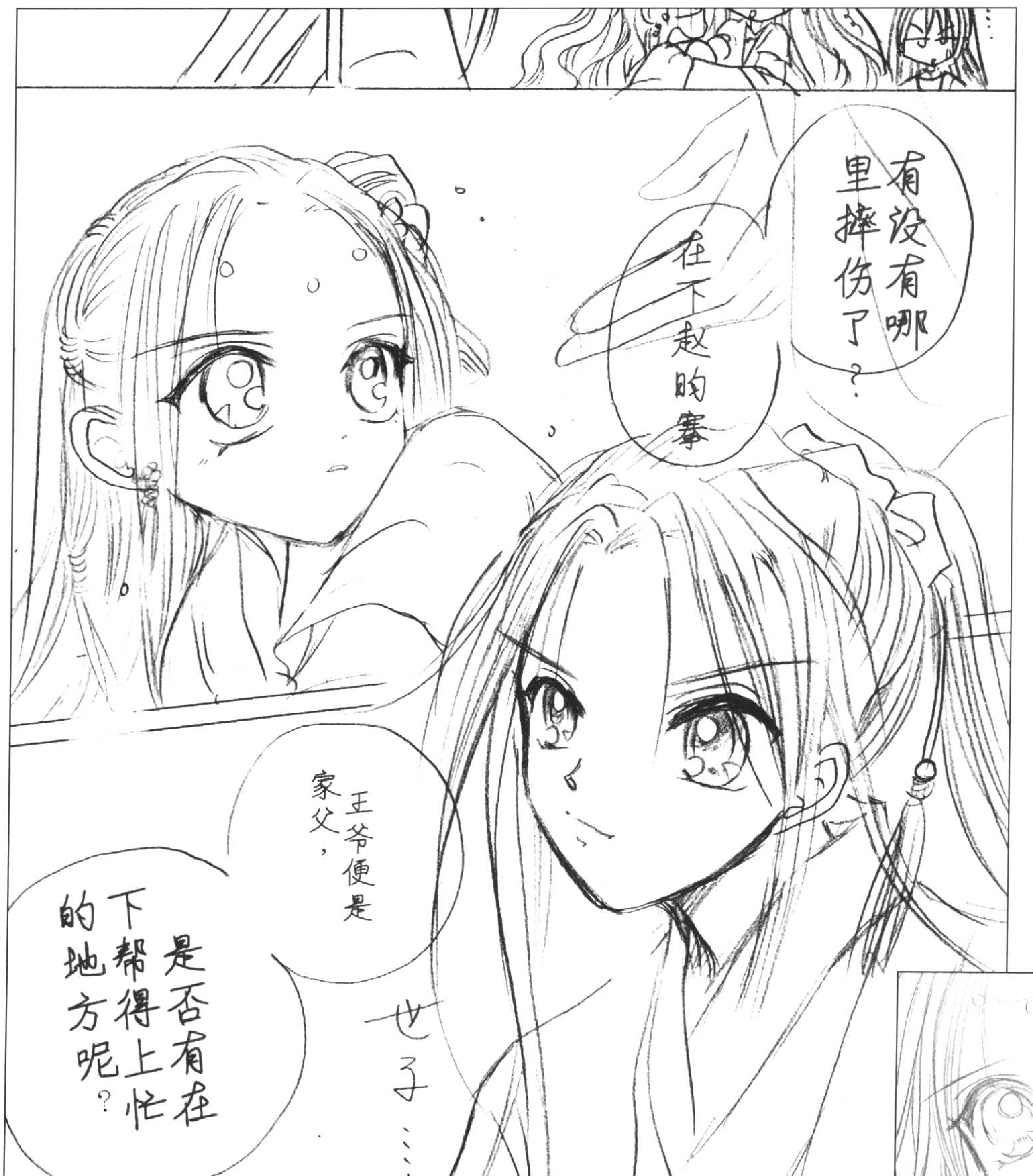
★例如电视、电影、广告及卡通，这些连续画面拆成一幕幕来看，其实就是分镜。

草图

有了故事表现的基本形式——分镜，等于一篇漫画的骨架已经完成，接着我们就可以让它以更完整的形式表现啦！也就是草图的部分。



1 在分镜觉得OK时，你所看到的并不是很完整的图及人物，可能只是一些勾出来的轮廓基础及文字表现。



2 拿起我们做好的草图纸，一页一页地，将用分镜所做的故事表现形式，以更细致的画法，使刚刚分镜时的故事雏形具体化。你可以透过草图纸下的黑色辅助线，对比分镜上的比例，将分格画出来。（详见草图纸的制作及稿纸的认识。）

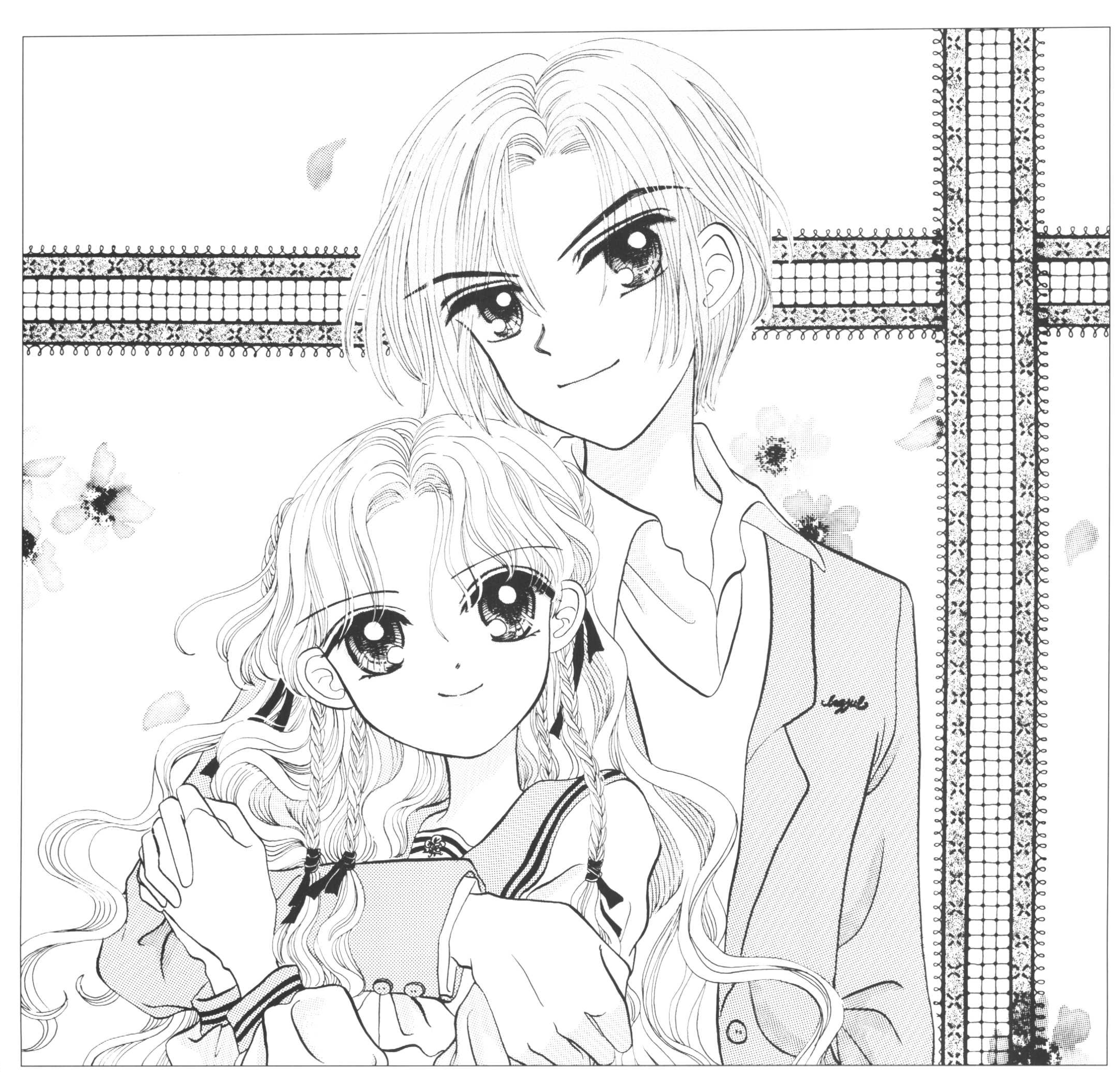
3 在画草图的人物细致度上，可依个人绘画习惯来作程度不同的表现。有些人在草图阶段便习惯将人物作精细的表现，有些人则否，皆可因个人习惯调整。

4 草图完成之后，你就可以很明白地看到自己的作品有了很清楚的样子。

小提醒 ★★★★★

用自己是第三者的角度，将自己的作品看过几次，找出是否有要修改的部分，如对白、故事流畅度或人物衣饰有没有错误等。没有问题的话，你的草图就OK啰!





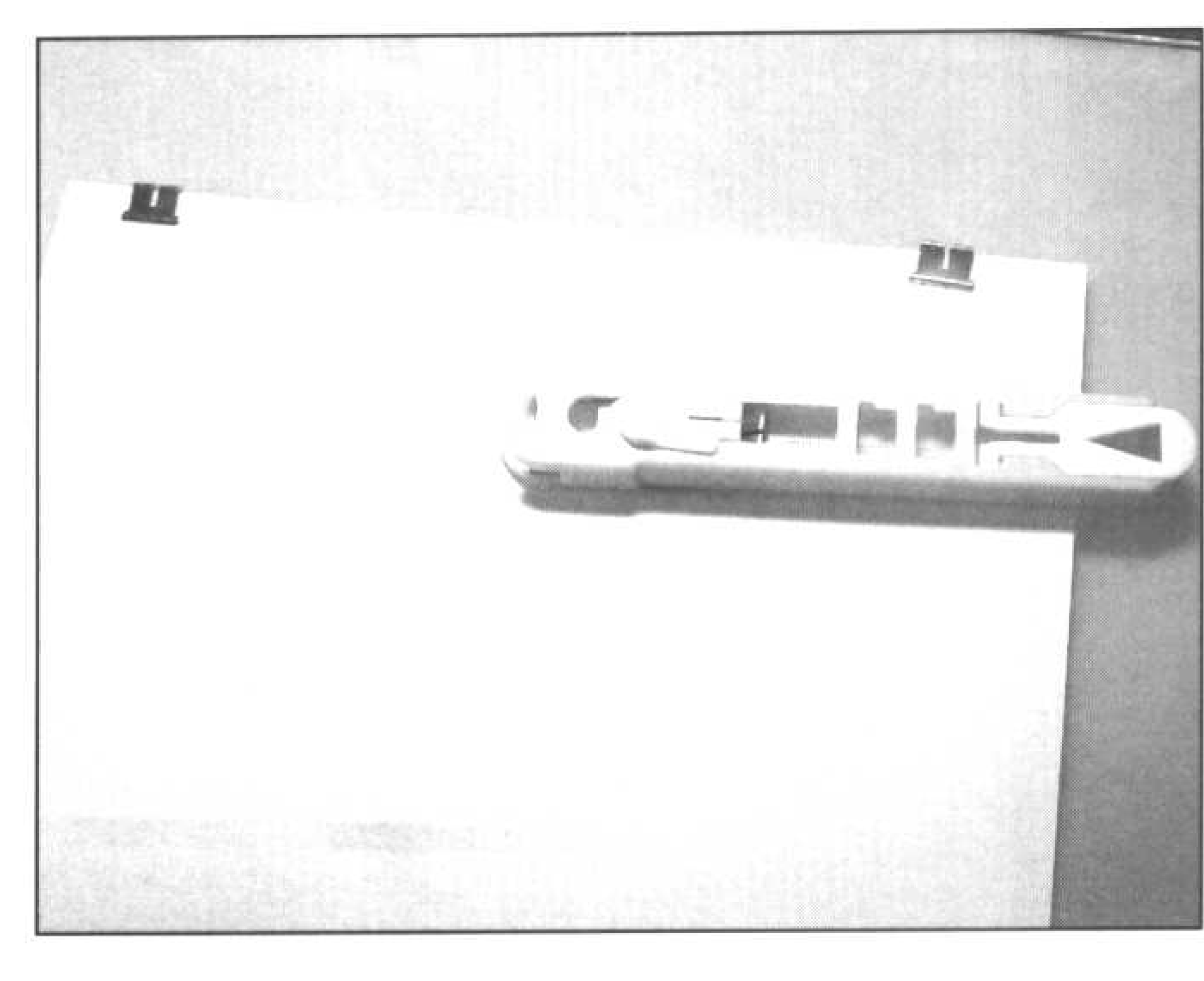


第三章 完稿步骤全剖析

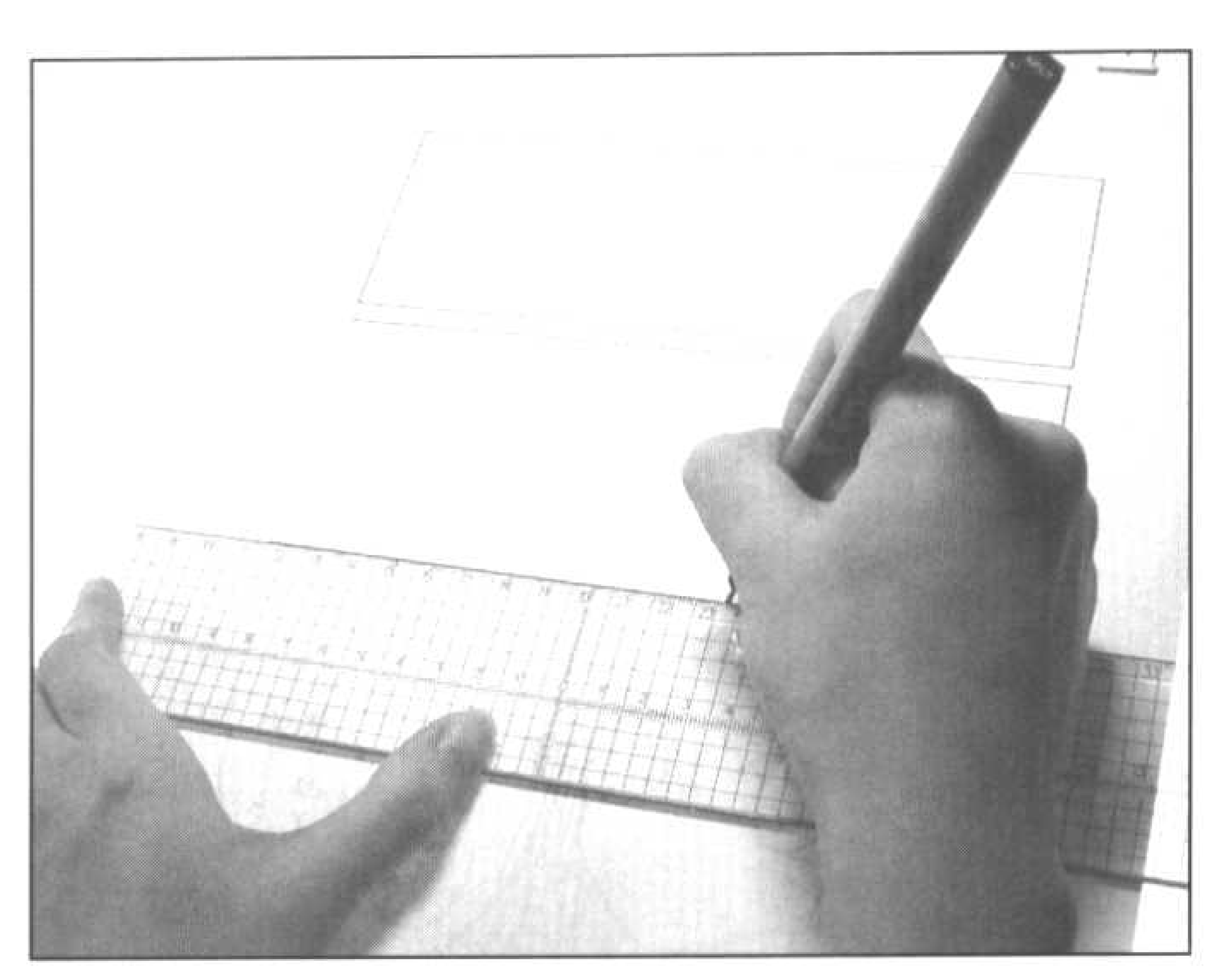
在前一章，我们认识了要完成一部连环的漫画作品最基本的几个准备步骤及动作，像故事的设定、人物的基本设定、分镜及草图的画法等等。是不是对于基本的漫画画法有更进一步的了解了呢？接下来的这个章节，便是要将我们刚刚所完成的草图以更精细的表现方式完成，我们称之为完稿阶段。就让我们来了解，该如何完稿我们的作品吧！

框线

有了草图后，是不是觉得这样就可以叫做漫画了呢？其实没有错，如果你是在家里自己凭兴趣画的人，这样就可以当成你自身的宝贝作品啰，只是，若你是要以出版形式发表的话，就必须借由完稿的步骤让整部作品看起来更完整、更有质感喔！



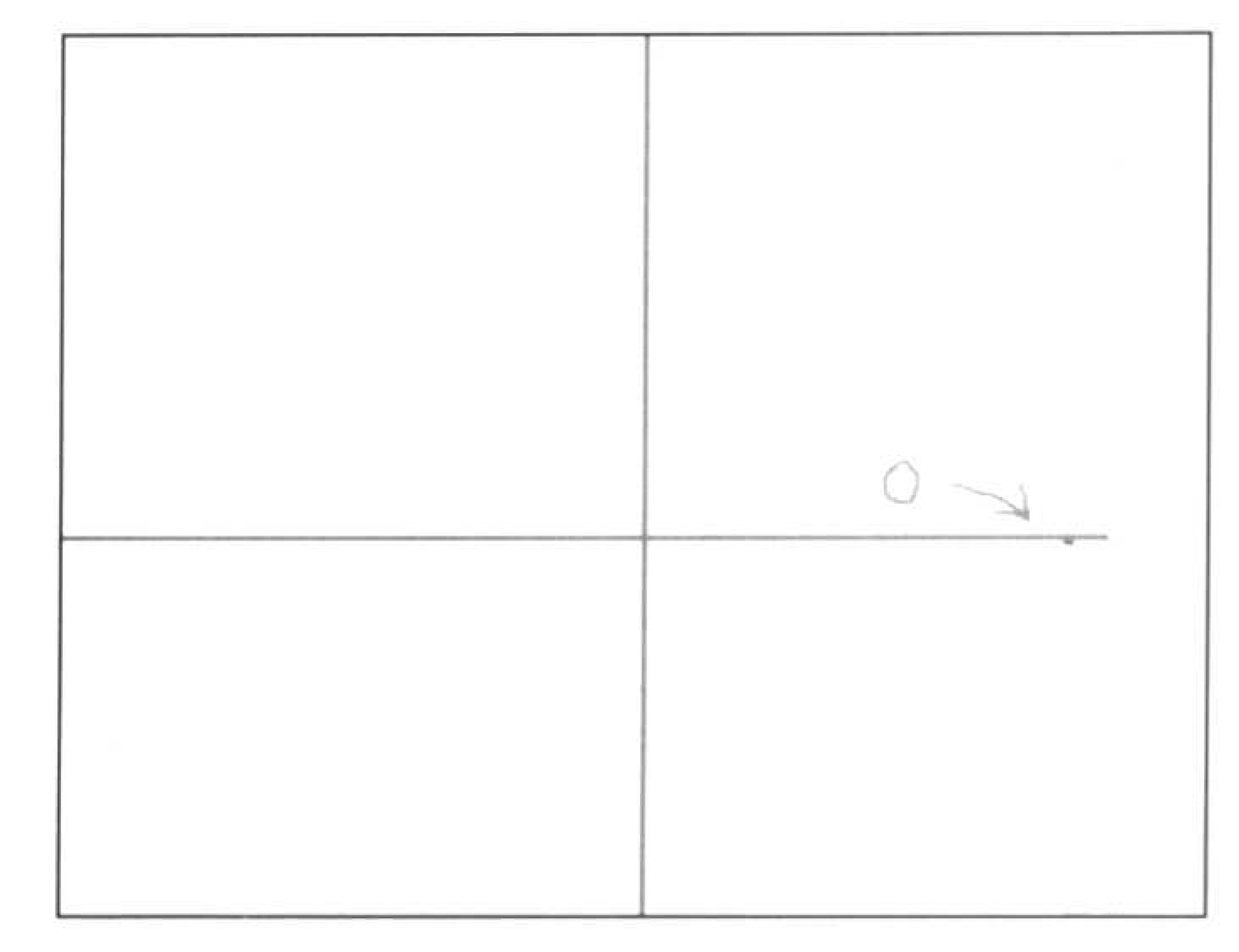


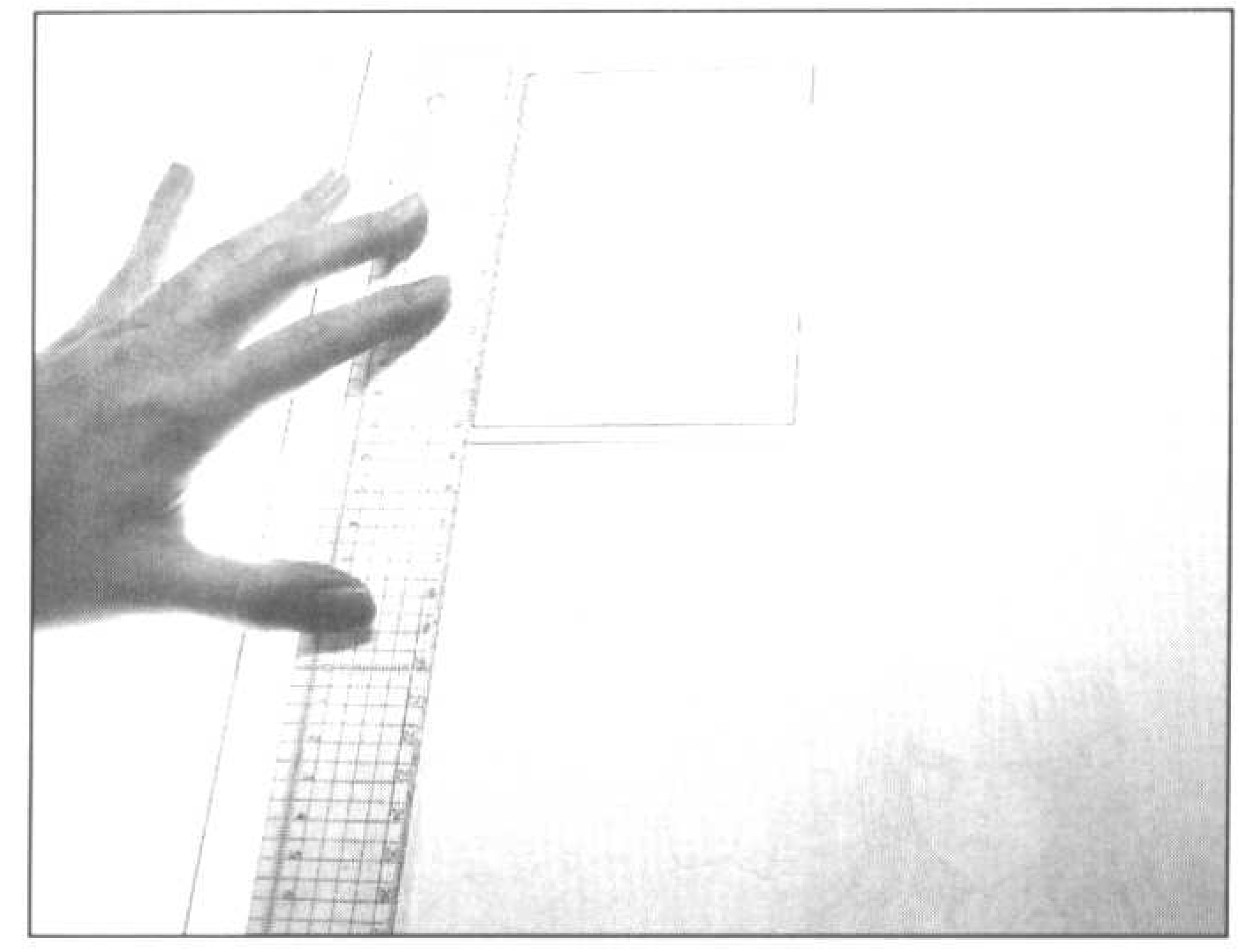


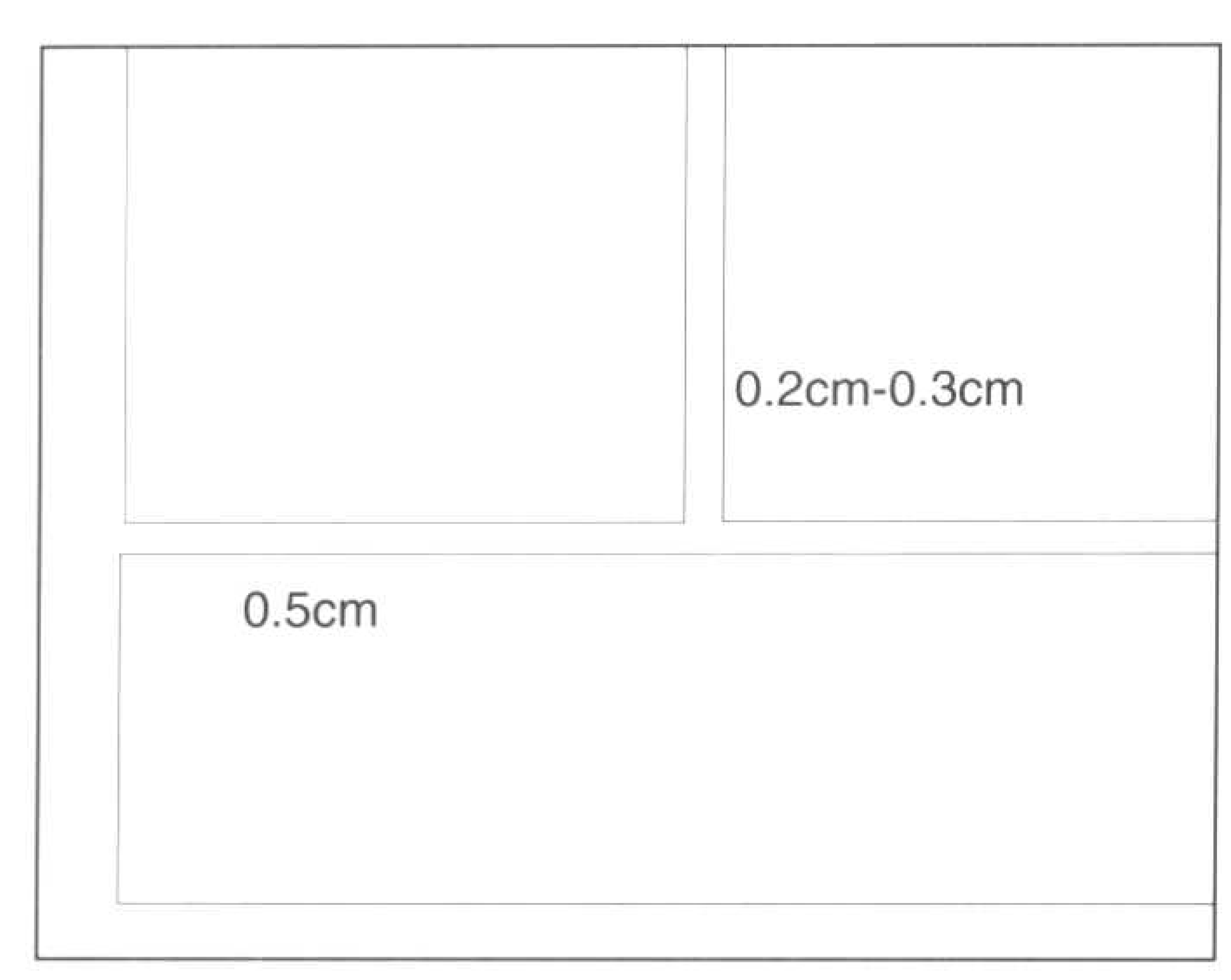
1 在开始完稿前，先将画好的草图以纸胶固定在原稿纸的背面。（固定前的草图必须跟完稿纸有着相同的比例尺寸，如果你的草图是画在A4纸上，可在自家附近的便利商店使用复印机进行同比例的放大。）

2 这时我们要用0.5～0.8的针笔或代针笔描绘漫画的框线。

3 将B4重叠的两张纸放在透写台上，底下的草图便很清楚地透在原稿上。注意，画草图的框线时，很难察觉框线是不是正，在完稿阶段，会影响视觉感受的喔！





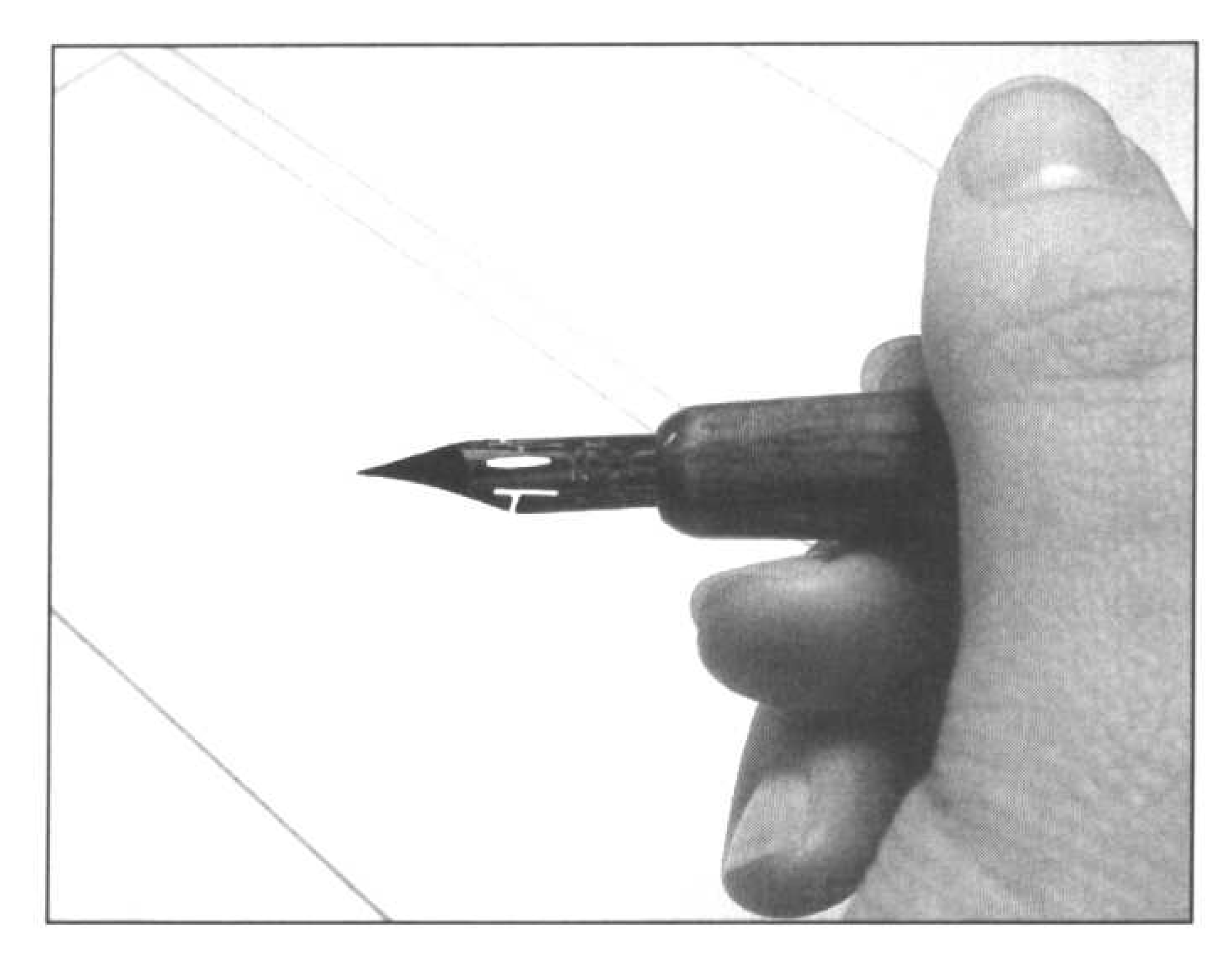


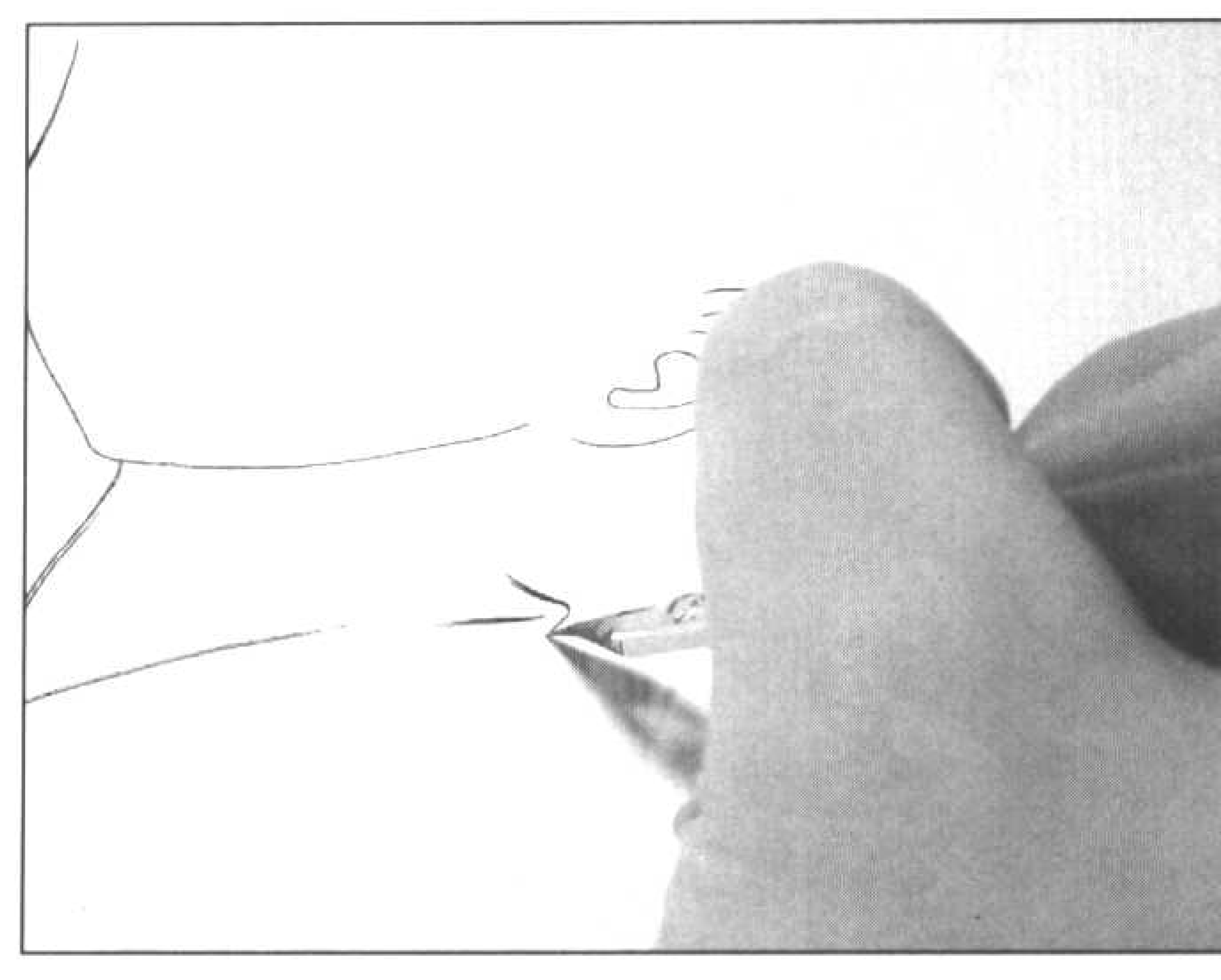
4 我们可以利用两种方式来画出很正的框框。一是利用原稿纸上的刻度线找出左右或上下相对的数值画下横或直线，这样就不会偏了喔！

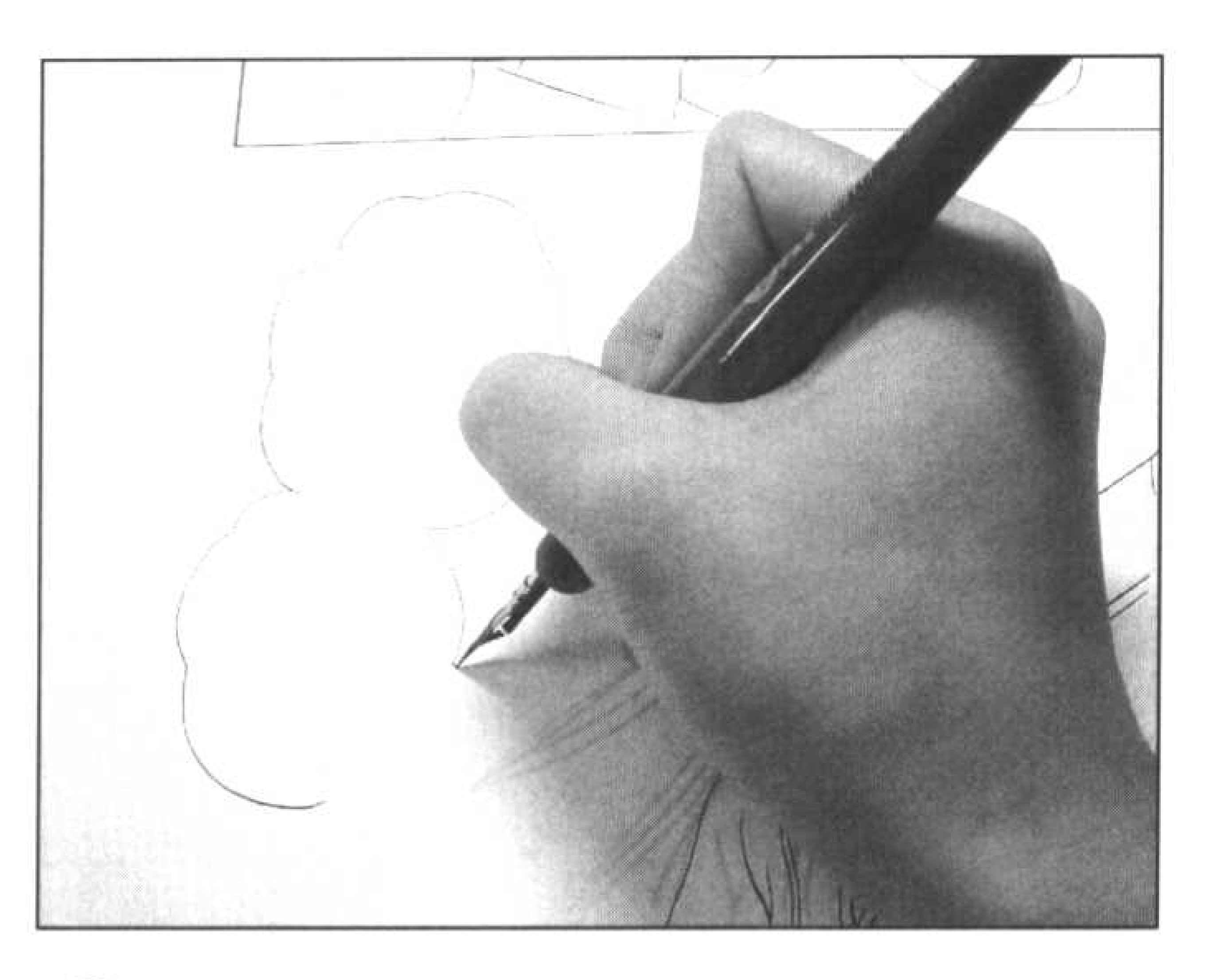
5 另一种方式是利用尺上的制图格来判定，框框的横线与将要画的直线，是否呈直角或平行，以此辅助。

6 注意，因为视觉关系，通常在正常的规格框下，格子与格子间的距离约为上下相距0.5CM，左右相距0.2CM～0.3CM。

上墨线



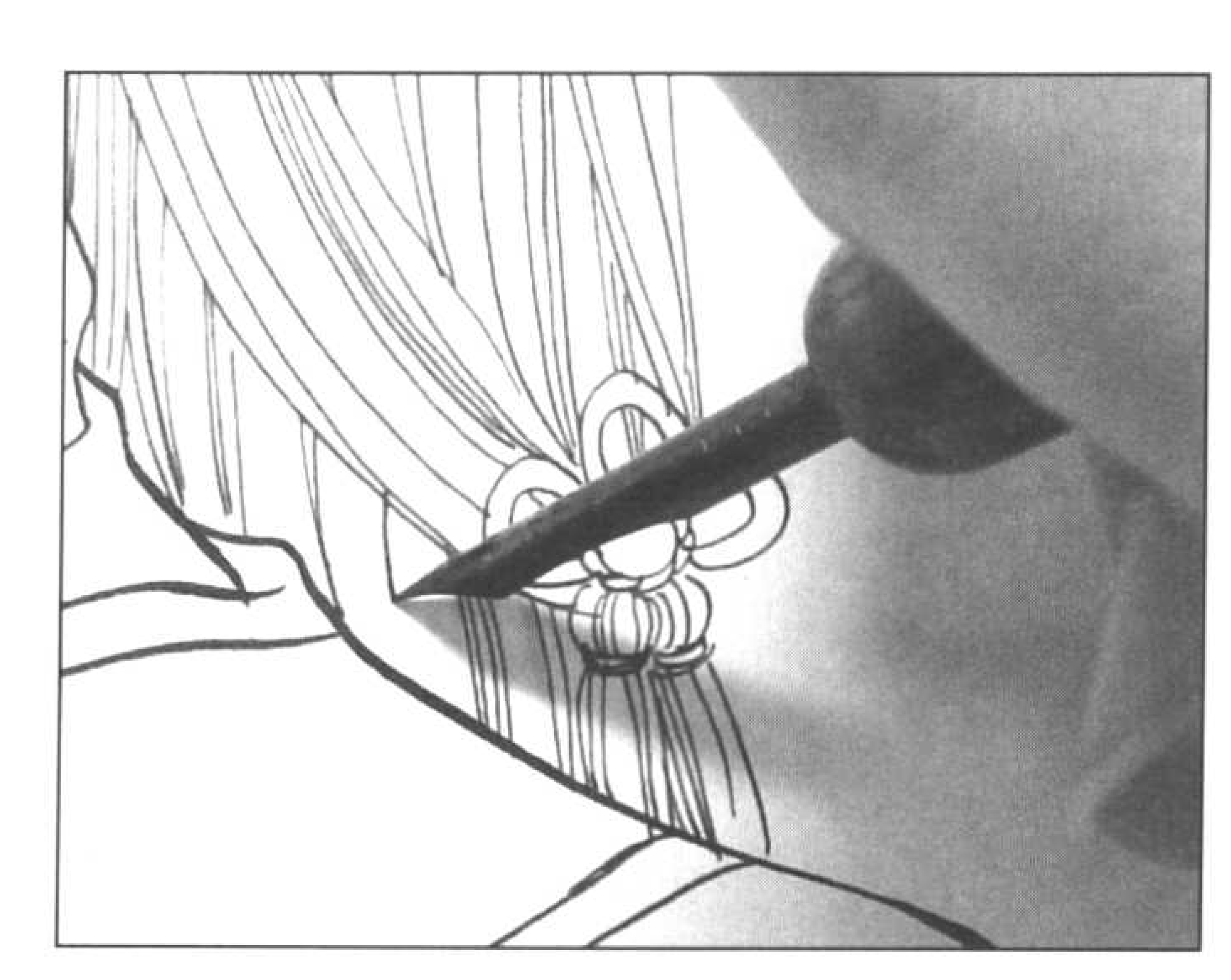


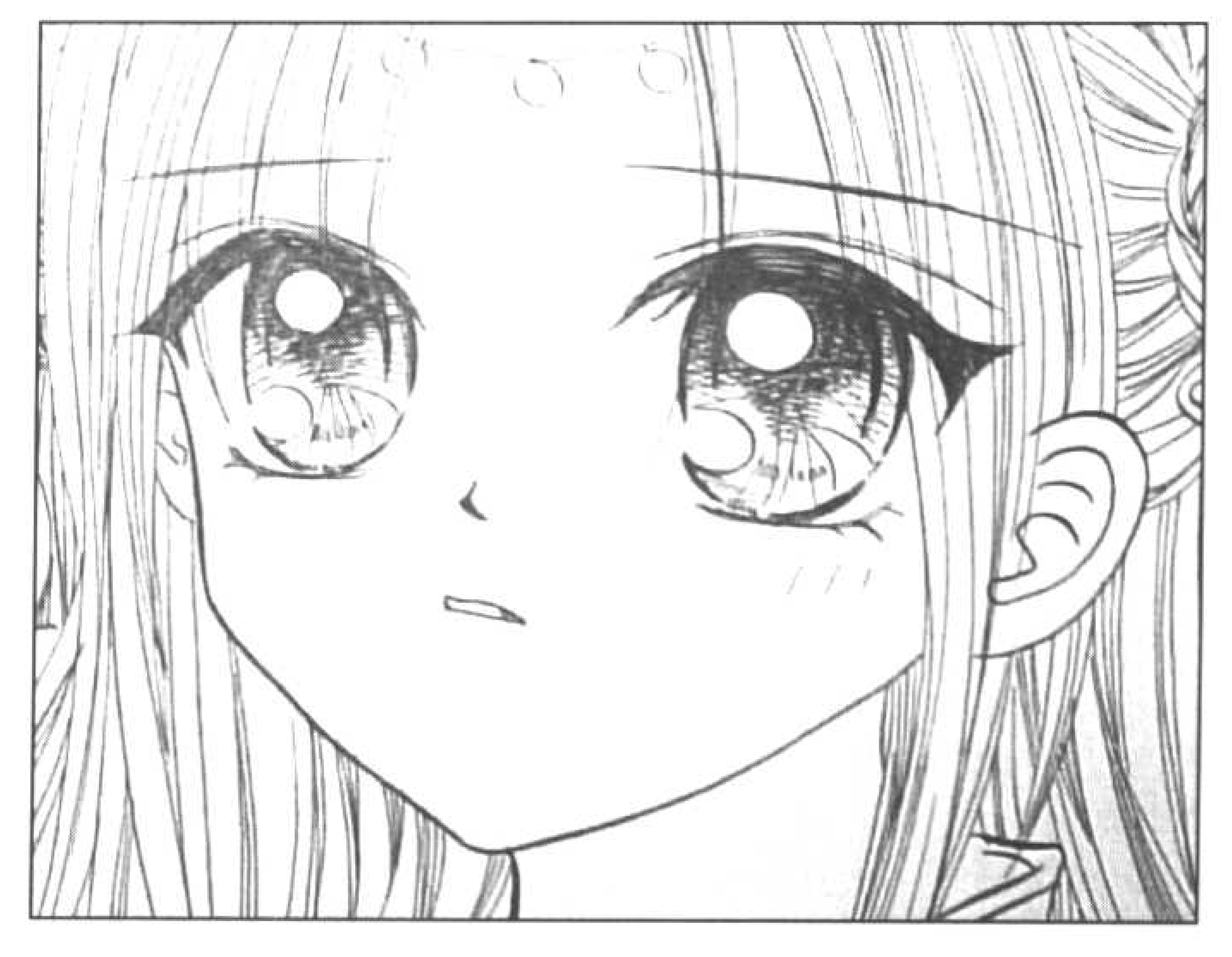


1 描绘完框线之后，就拿起第一章所介绍的蘸水笔，开始进行轮廓描绘。

2 可以先从主线画起，也就是用G笔尖或较粗较有弹性的线条，来描绘主要轮廓，如人物轮廓或衣服等等，可因弹性而表现远或近的物体。

3 然后就找一种笔尖，来绘制你的对话框吧，而我习惯以G笔尖来直接绘制。当然笔尖的选用，可依不同的风格、习惯表现方式来选择。

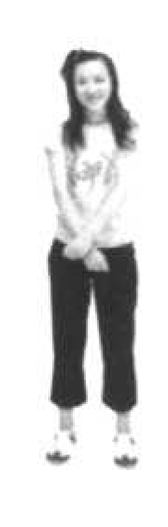




4 描绘完主线之后，再以圆笔来绘制较为细部的线条，如发丝、眼部等。

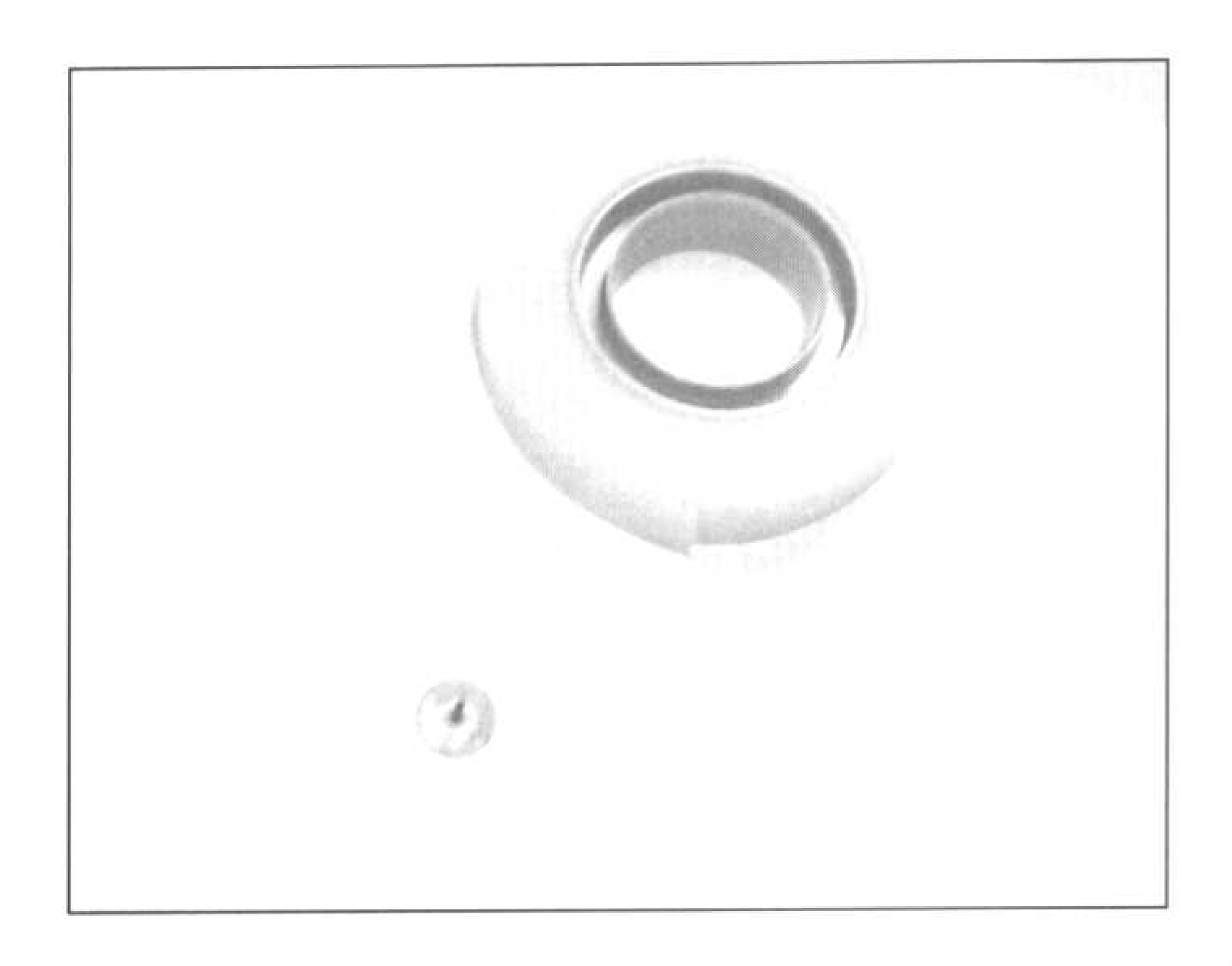
5 所有线条都描绘完成后，你的漫画上墨线的步骤就完成了喔！

初次拿蘸水笔都会觉得画得不顺利，多多注意拿笔的方式就会熟悉了喔！



效果线的基本画法

相信大家一定也很想画画这种令人震惊的速度感吧，让我们来看看这是如何画出来的。



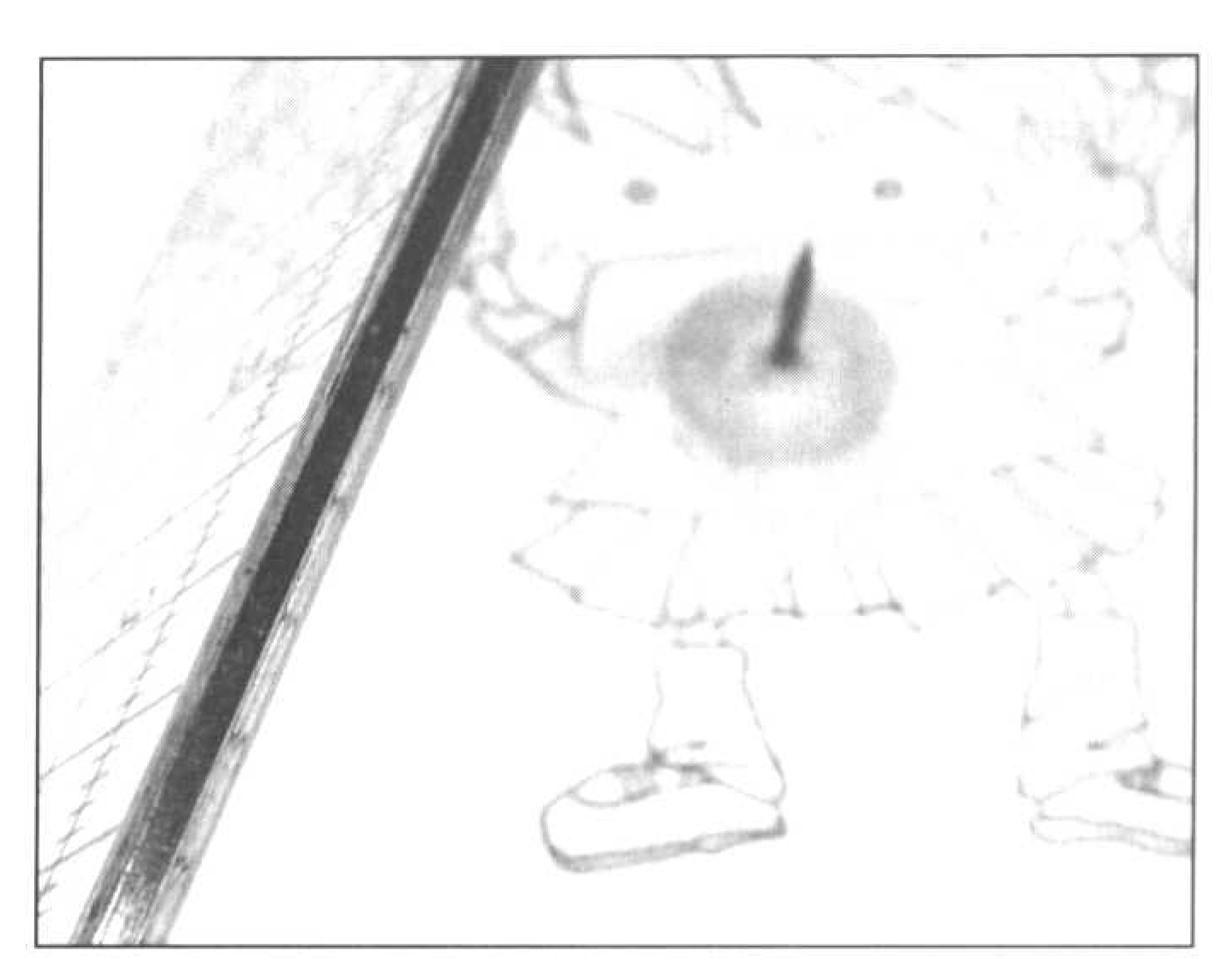
1 将材料——图钉，以3M胶带(较低黏性的)或纸胶(撕下不伤纸的都可以)贴成如图示。



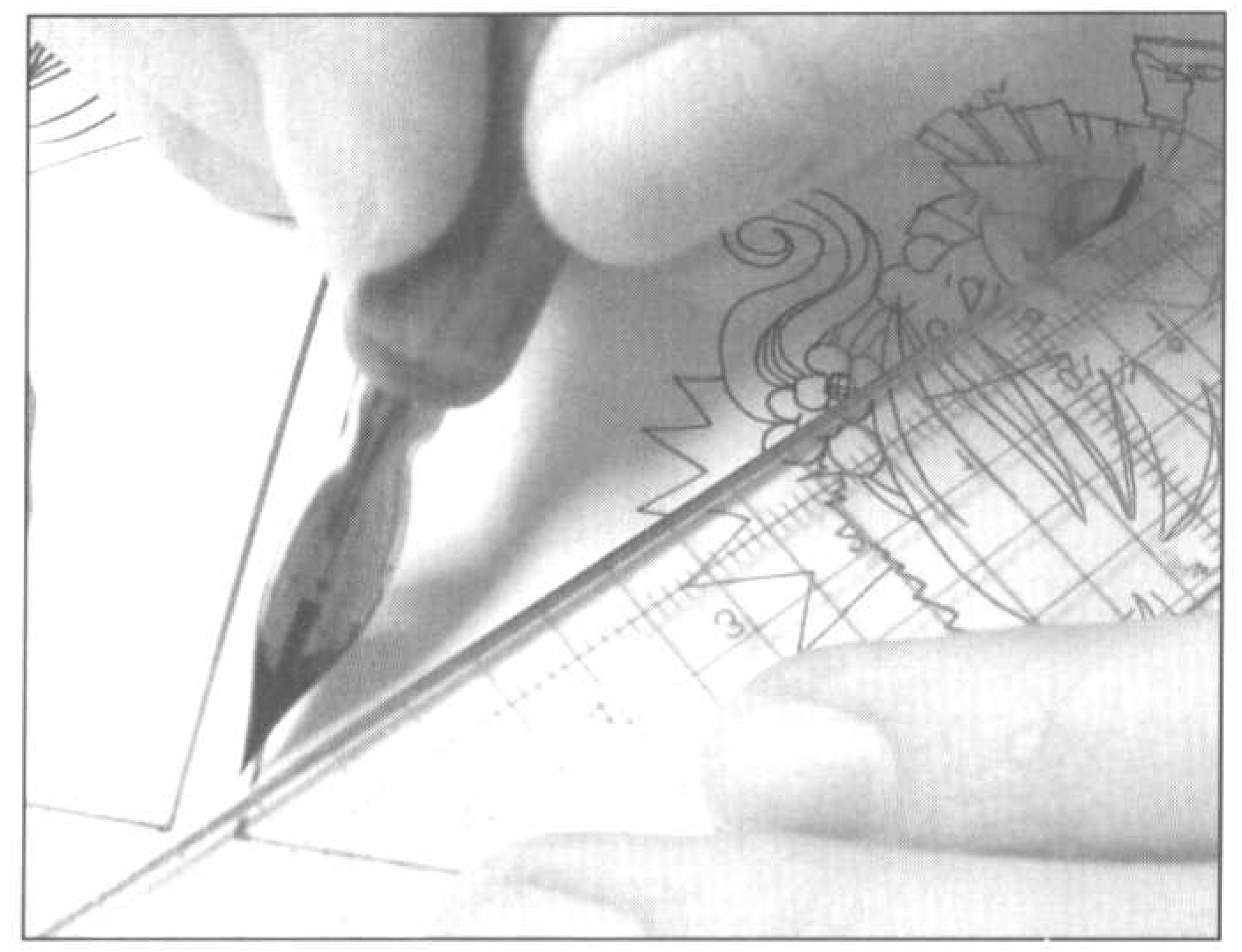
2 将图钉想成视觉集中点，也就是激光线中心点，然后贴上图钉。何谓重心呢？换句话说，便是当视觉进入格子后，集中线会将我们的视觉集中到这些线的中心点，所以决定中心焦点是很重要的喔！



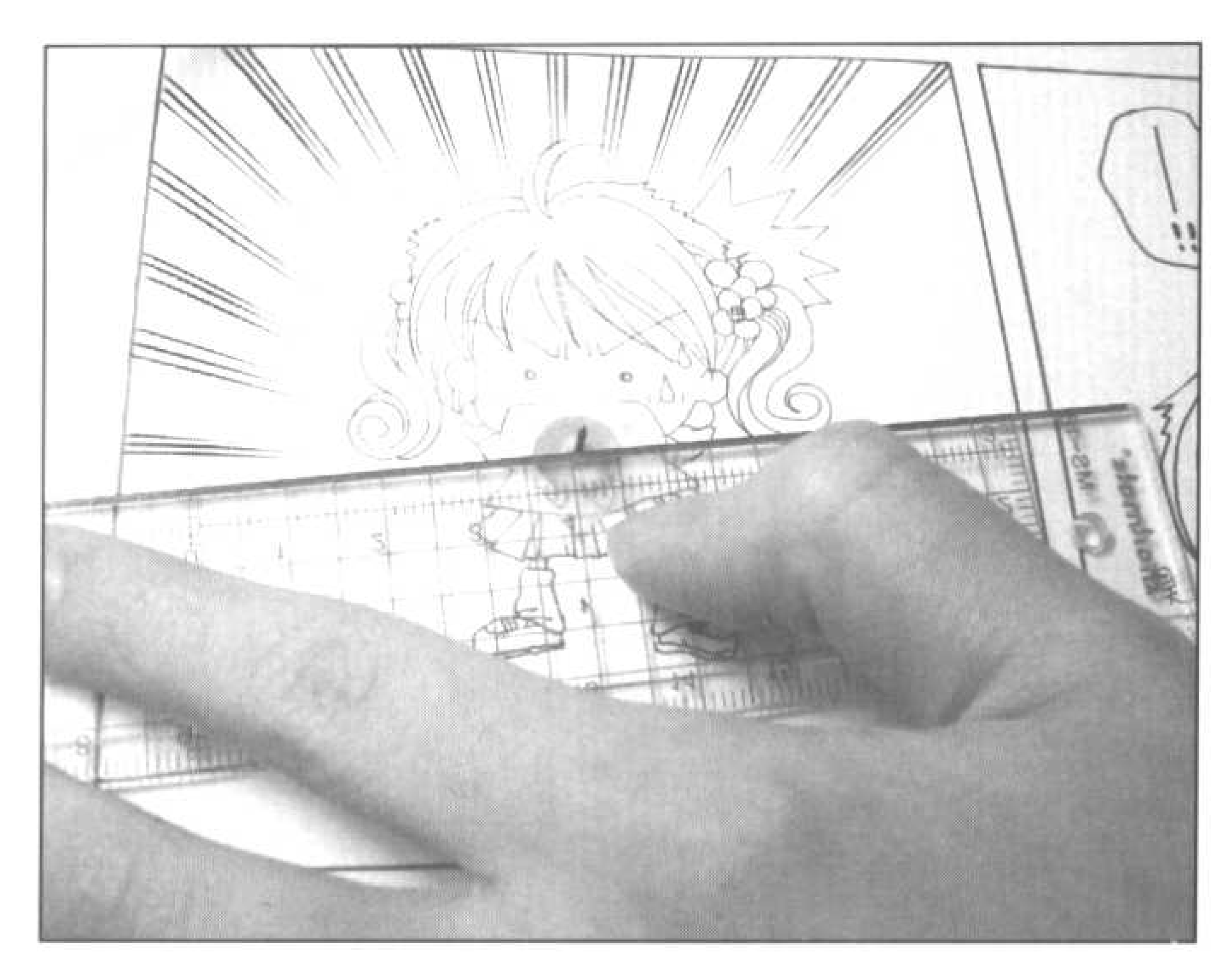
3 例如：你要大家看到这格时，便将视线集中在脸部表情，就把图钉贴在脸上。如果你要大家先注意到背后的东西，就将图钉往那贴去……依此类推。



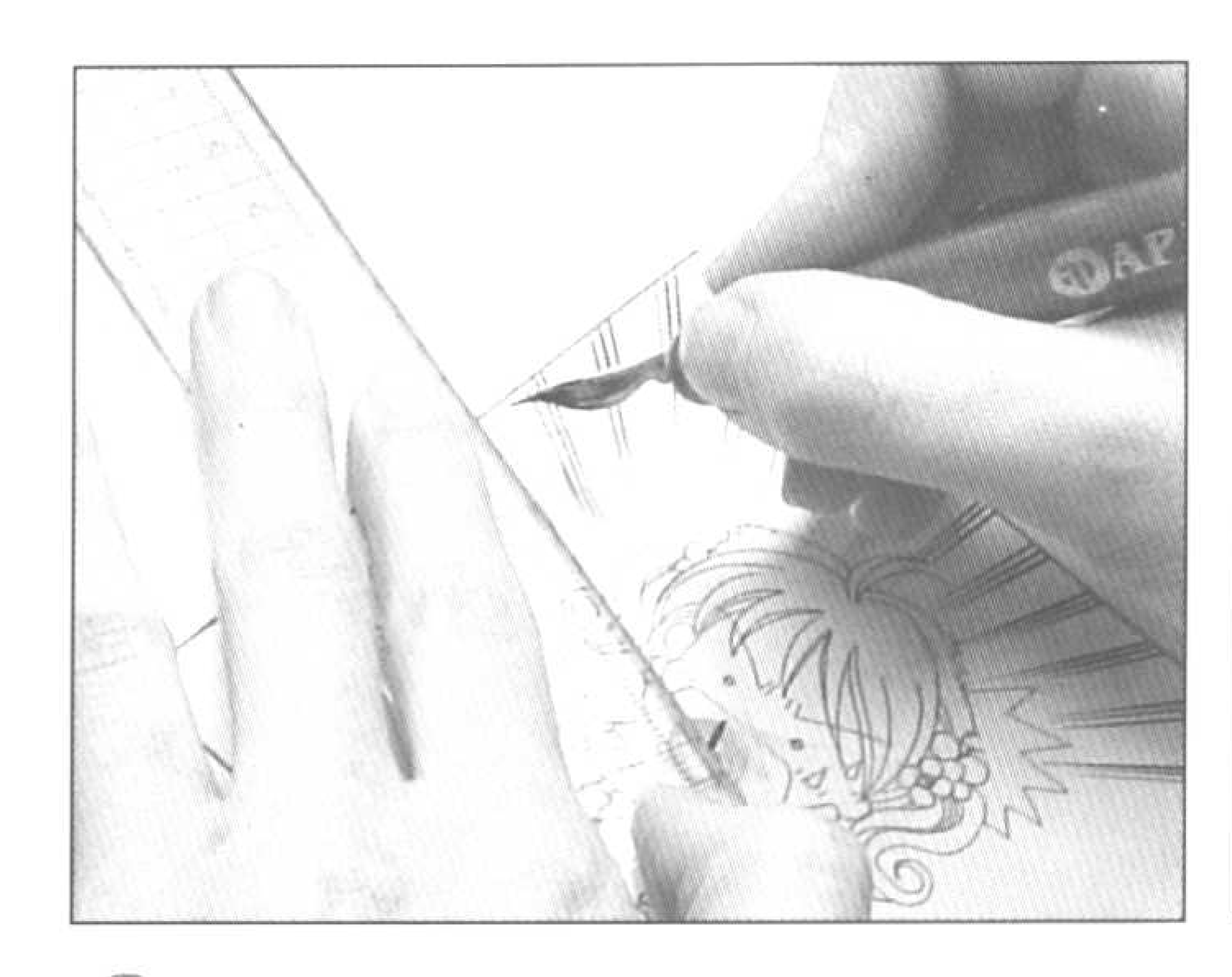
4 拿起有沟槽设计的尺，将尺反过来使用。记住一个下笔的原则:下笔重，收笔轻，如画黑发时一样。

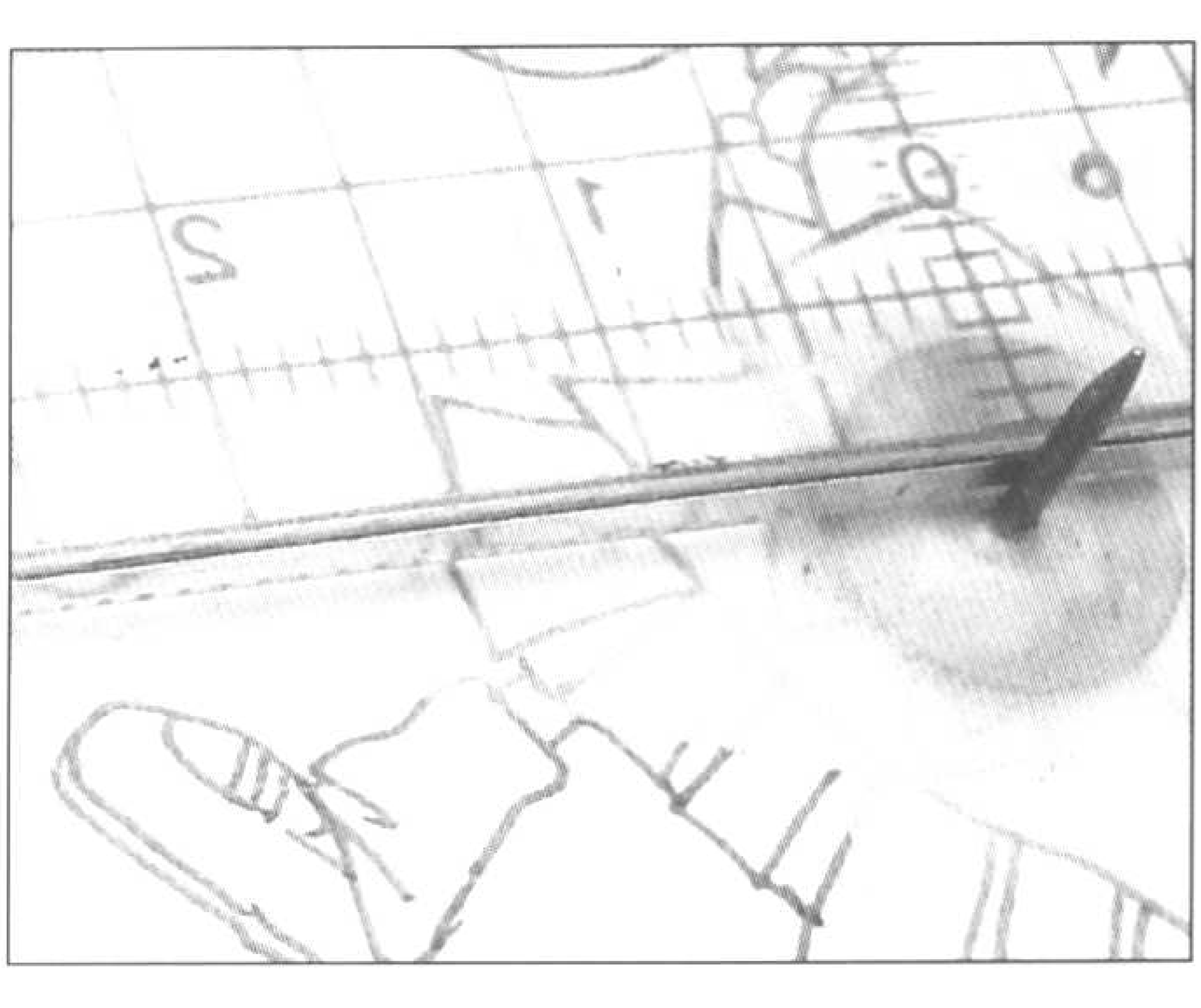


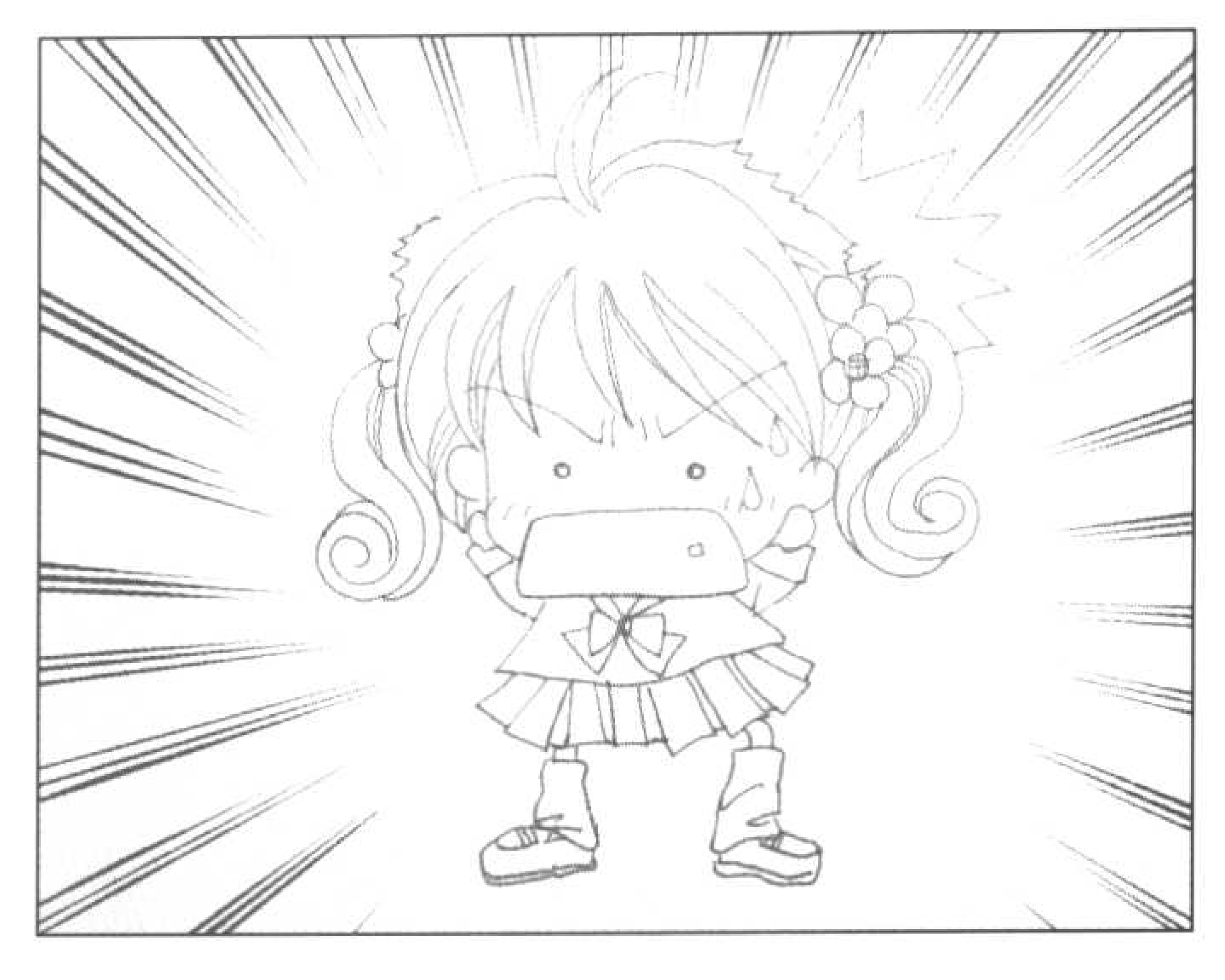
5-1 拿起专画效果线的笔尖，D(镝)笔尖，试一下线条，将尺靠紧图钉以扇型展开法下笔。



5-2 对右手拿笔的人来说，当墨水未干时，尺的移动方向是往左边去的，所以不会让未干的墨水流到尺下弄脏了画面喔！







6 旋转纸张的方式，从右上开始画到左上，左上到左下，再由左下画至起始处。

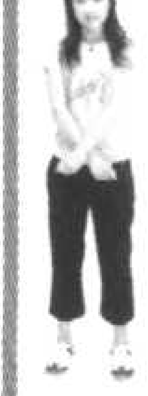
7 记得要用尺的凹槽那侧来画喔，不然墨水会流进尺下弄脏稿纸的唷。

8 依个人喜好，绘制稀或密的效果线，待墨水干后，一张有震撼感的集中线图就完成了。



画效果线的时候要记得屏气凝神喔！



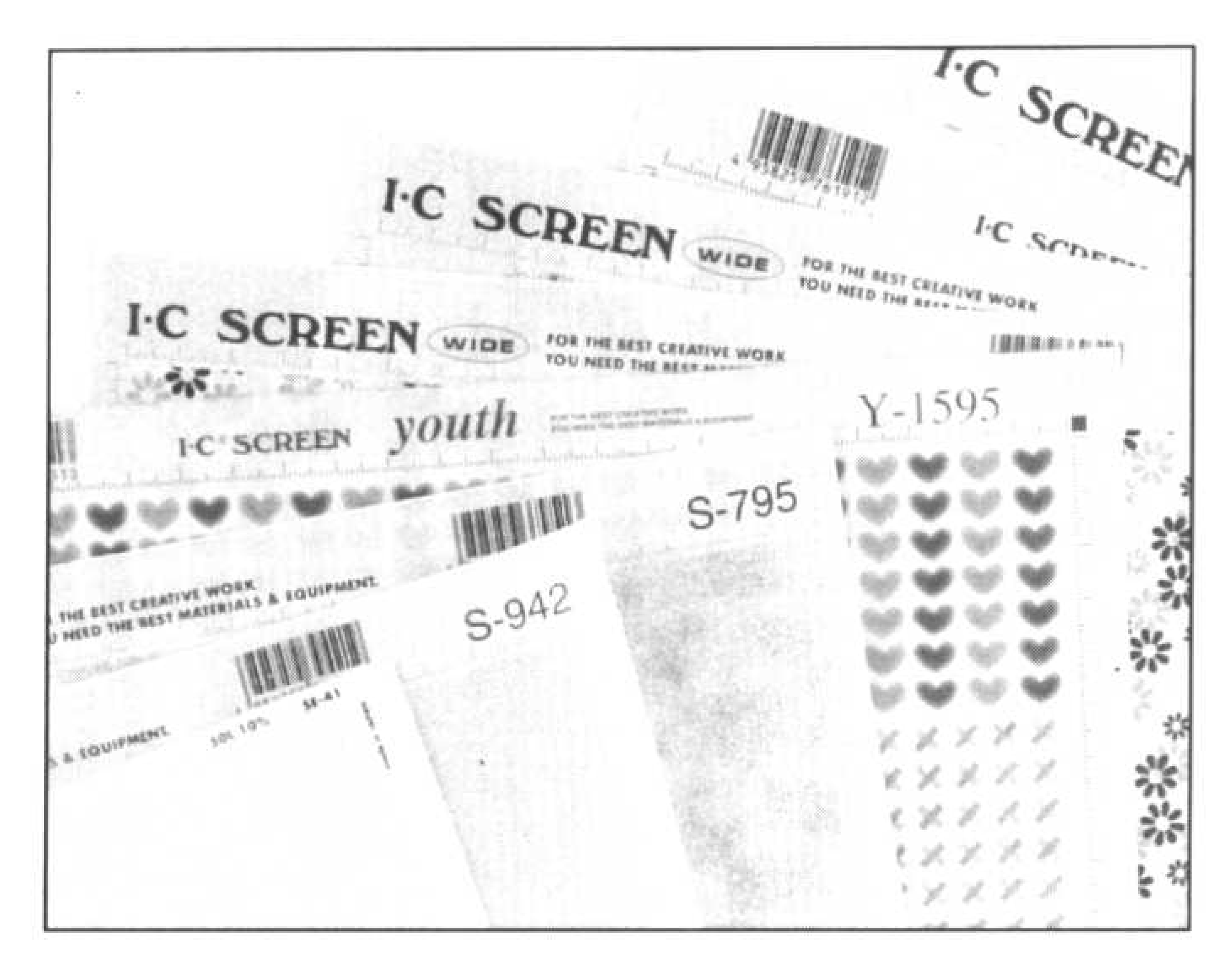


小秘诀 ★★★★★

在画的时候，千万要小心保持拿笔的角度喔，因为很可能一不留意，过多的墨水，还是会流进尺与纸张的缝隙。如此，很容易把画面弄得很脏喔！千万小心！

如何应用贴网点

手绘的部分、涂黑的部分，其实大致上就这样完成了，接下来就要进入大家感觉很难了解及比较进阶的网点部分啰！



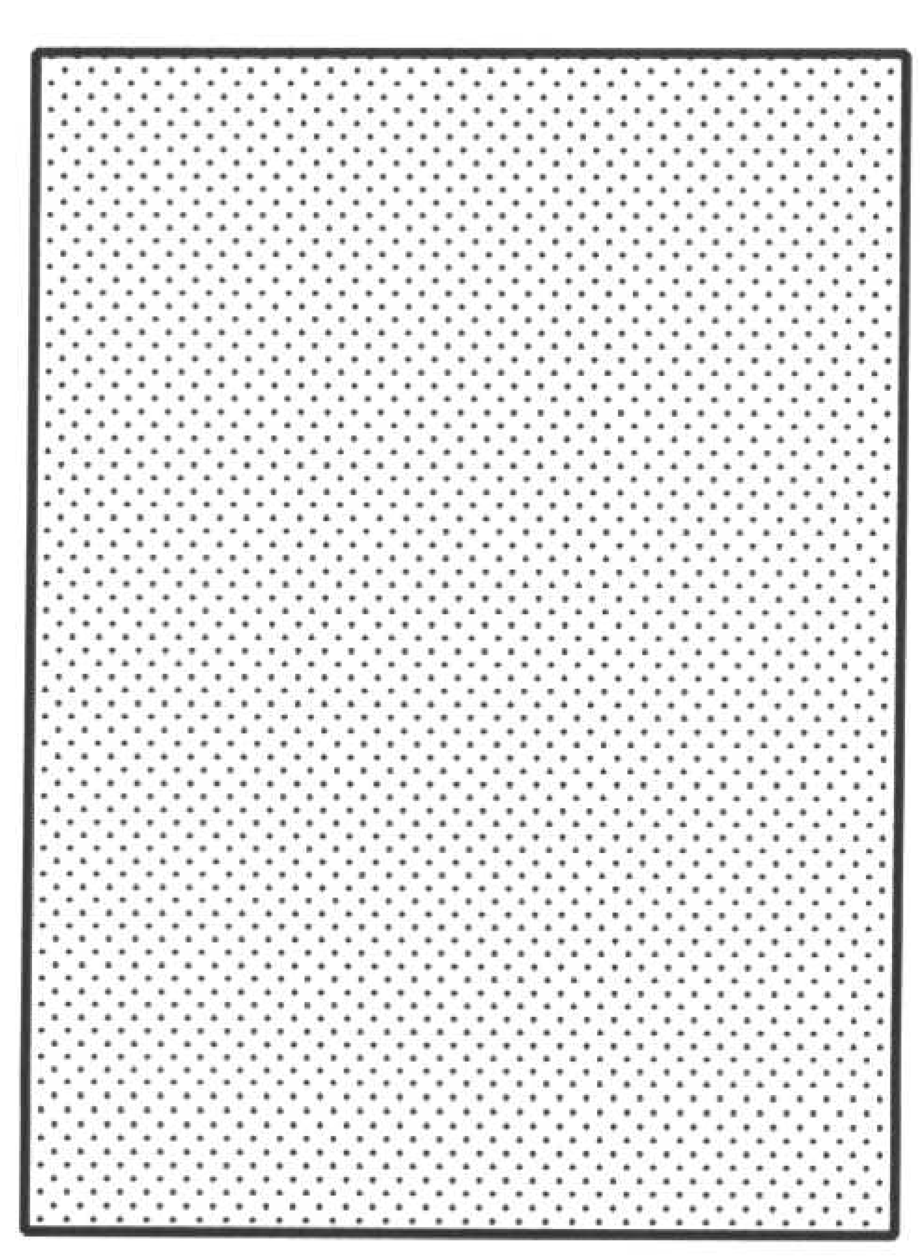


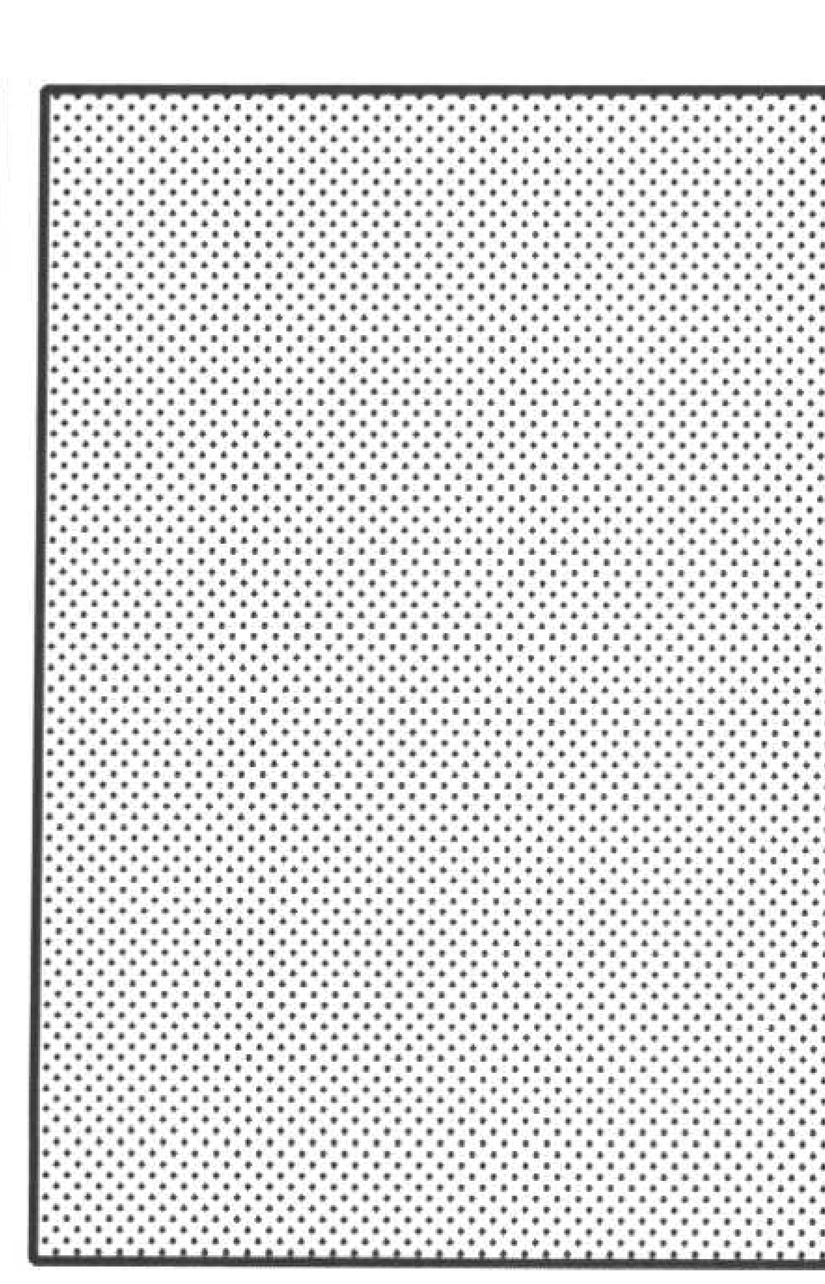


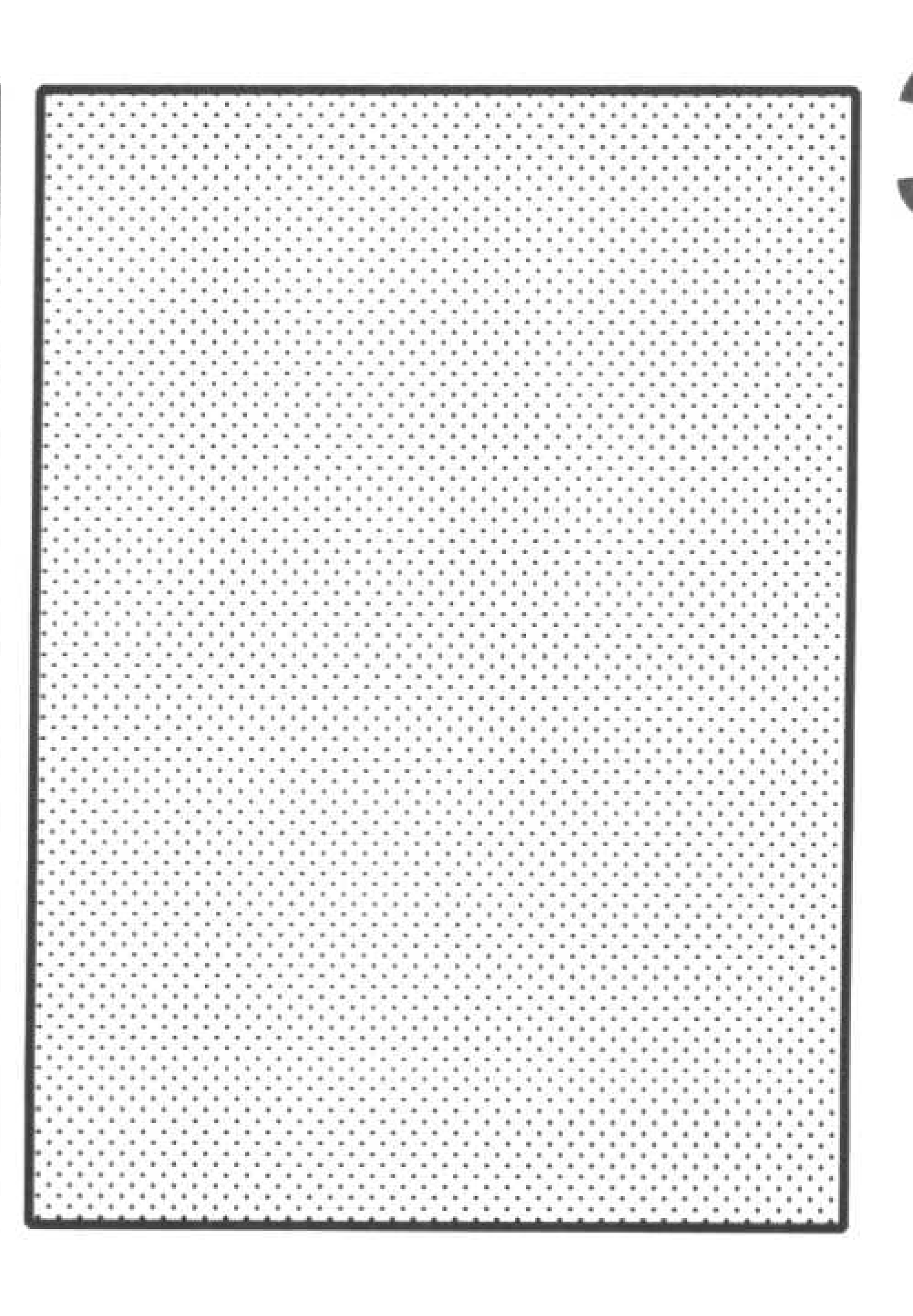
1　一般在市面上，我们可以发现平网的种类非常多，有深有浅，有很浓密的也有很稀疏的网点。

2-1　一般来说由于黑白印刷上的画面清楚与否很重要，所以在漫画灰色调处理上，会用各色深浅不一的平网来表现灰色的部分。在人物或物件上的使用，灰色调网点似乎有大约的标准值存在着。

2-2　由于完稿时，我们绘制是以B4的纸张来完成，但缩小时，网点密度也会跟着画面缩小变深，所以在选择使用时，要考虑到这点。

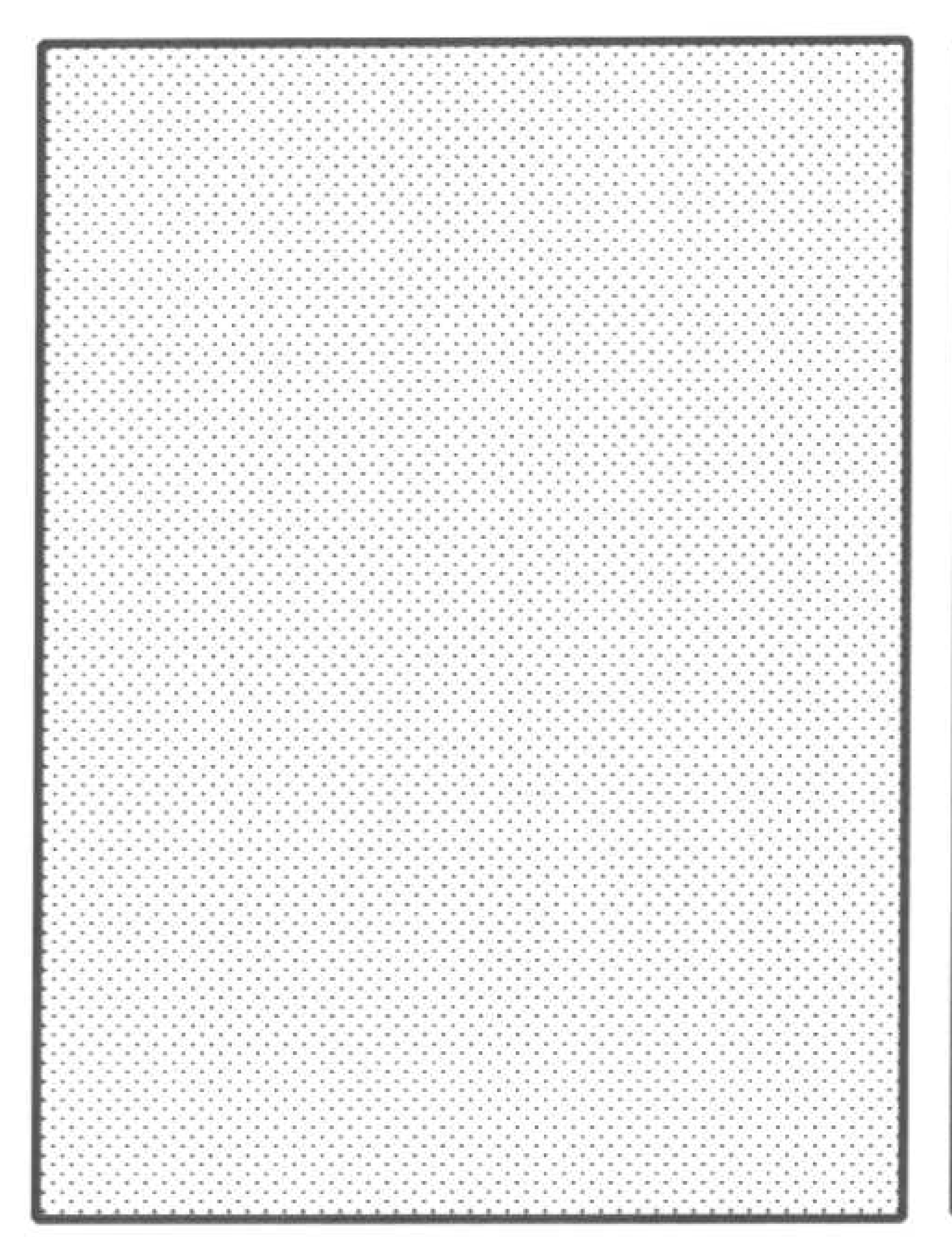
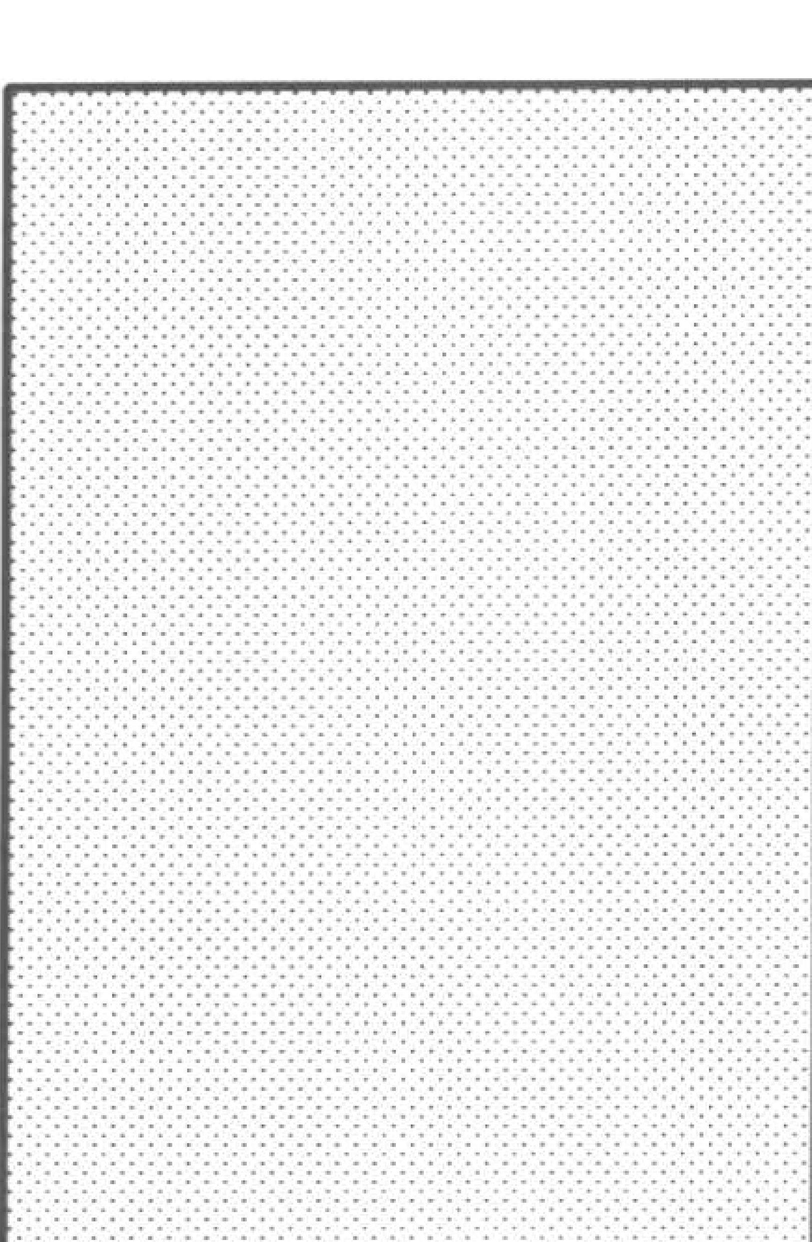
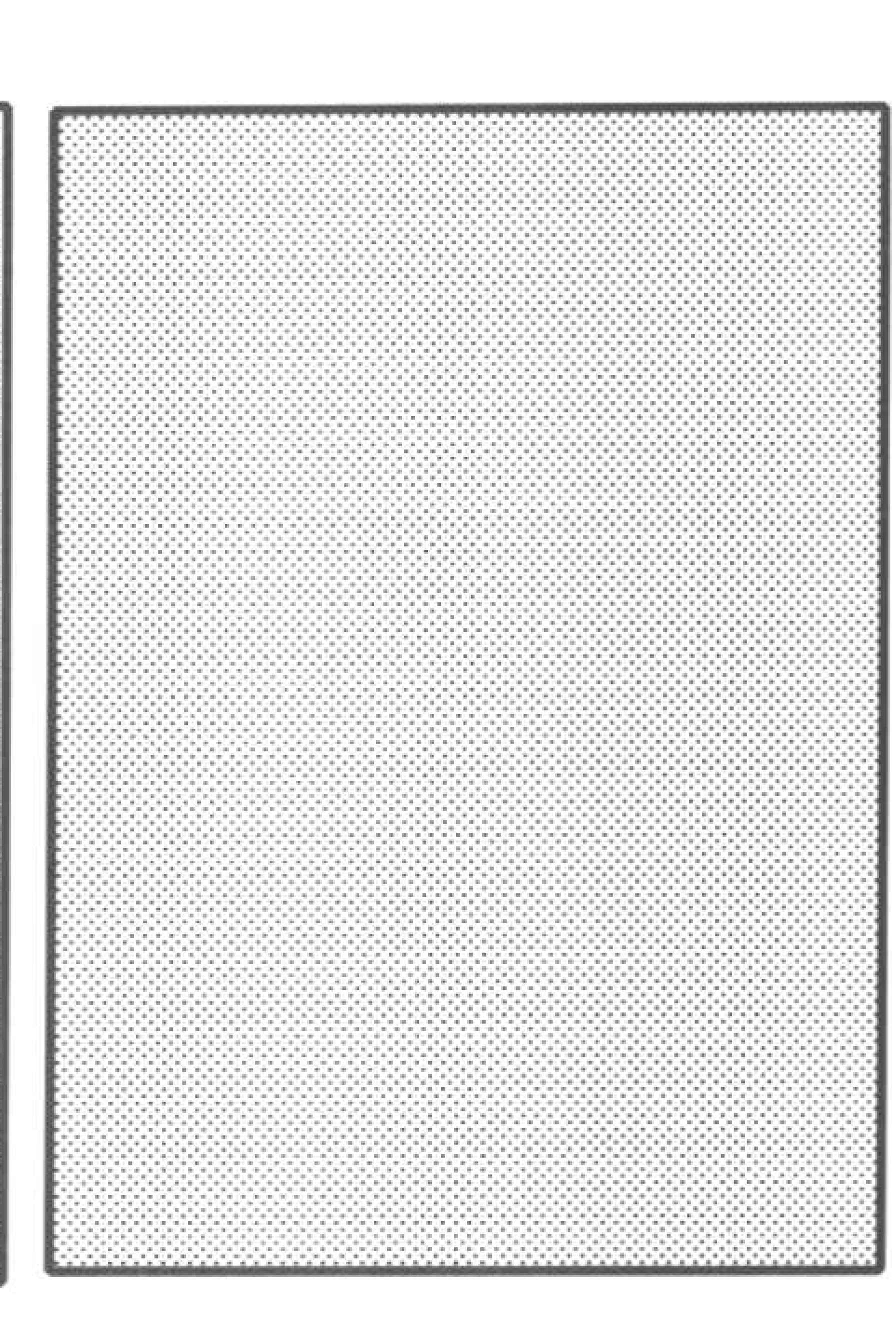






（由左至右为31-41-51网点）

3　其实网点不难懂，大家把它想成各式各样的透明贴纸，就了解网点的用法了。而相关网点基本使用方式，在第一章第二节已有说明，不懂的朋友，可以再往前复习一次网点的使用方式喔。一般来说，人物的阴影部分，随着画格大小比例不同，使用的网点数值约在30、40、50号密度的网点来表现。

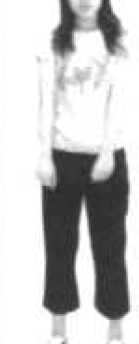
(由左至右为61-71-92网点)

4 而物件色彩或颜色表现，大约用60～90号的网点密度来表现，而真正决定要如何表现，也可依个人表现手法来作选择变化喔。

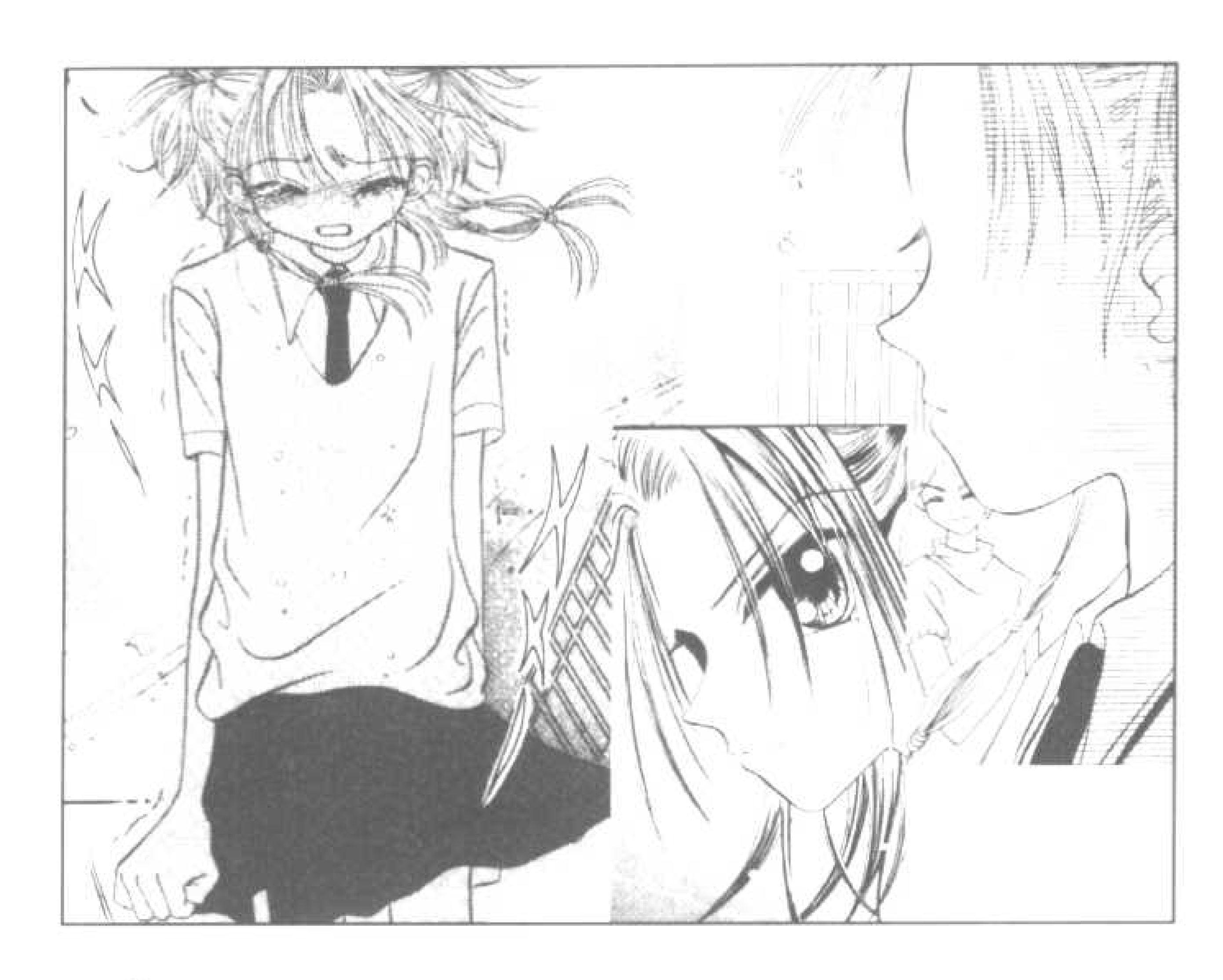


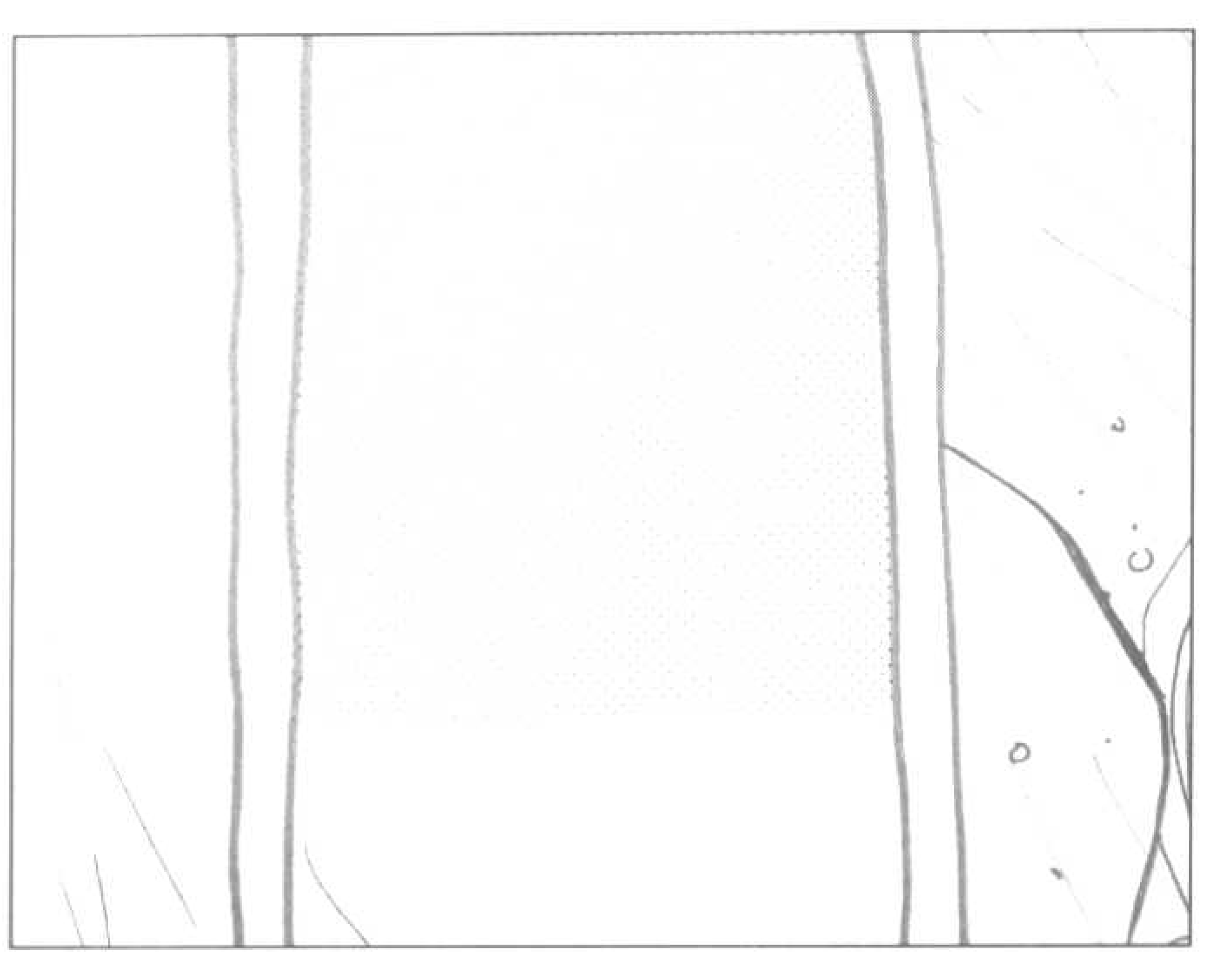


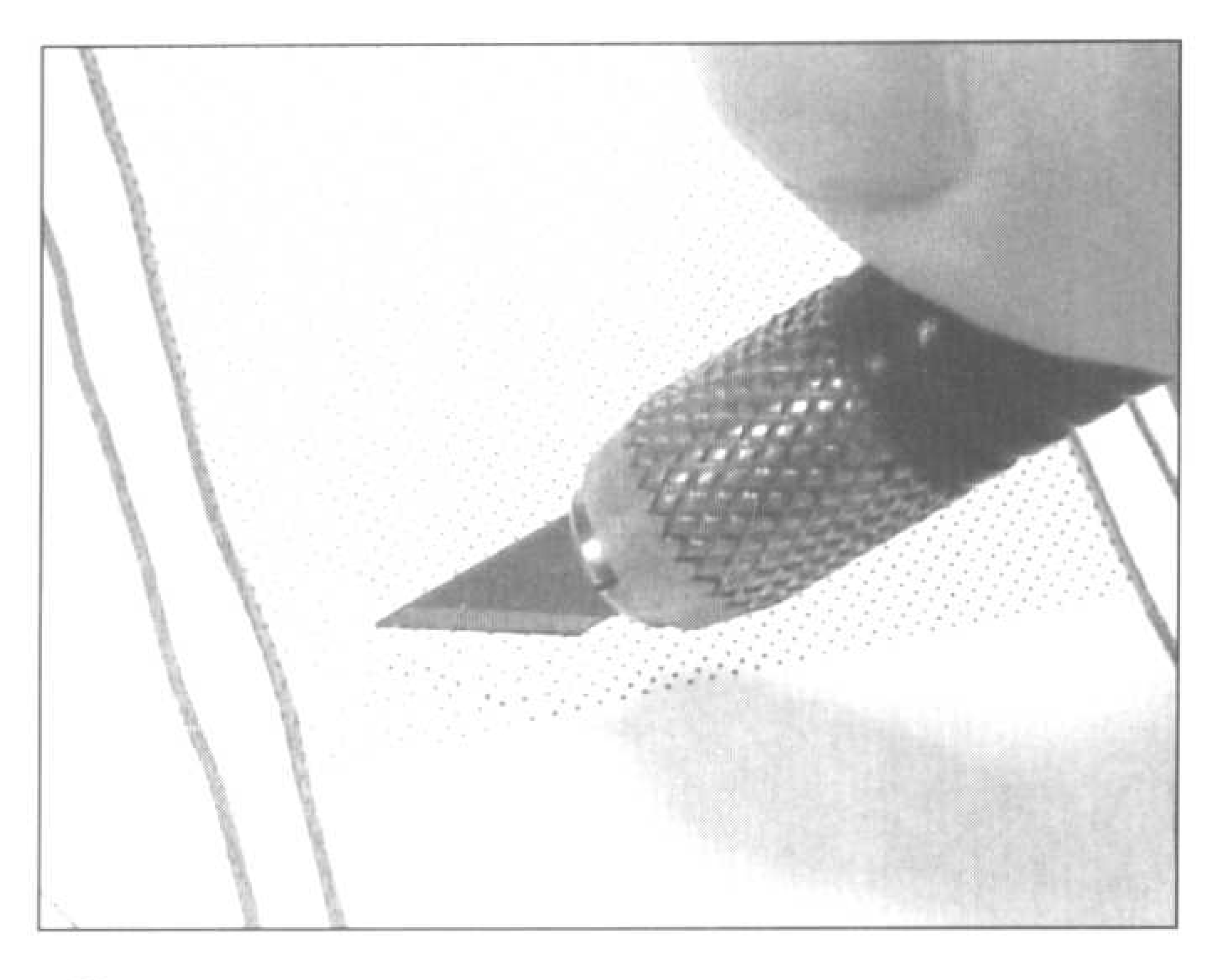
在选择你个人风格的平网练习时，可以试着将偏淡或偏深的网点分别贴贴看，再拿去放大或缩小比较一下，然后决定自己的画风适合贴怎样的平网表现喔。



刮网的方式



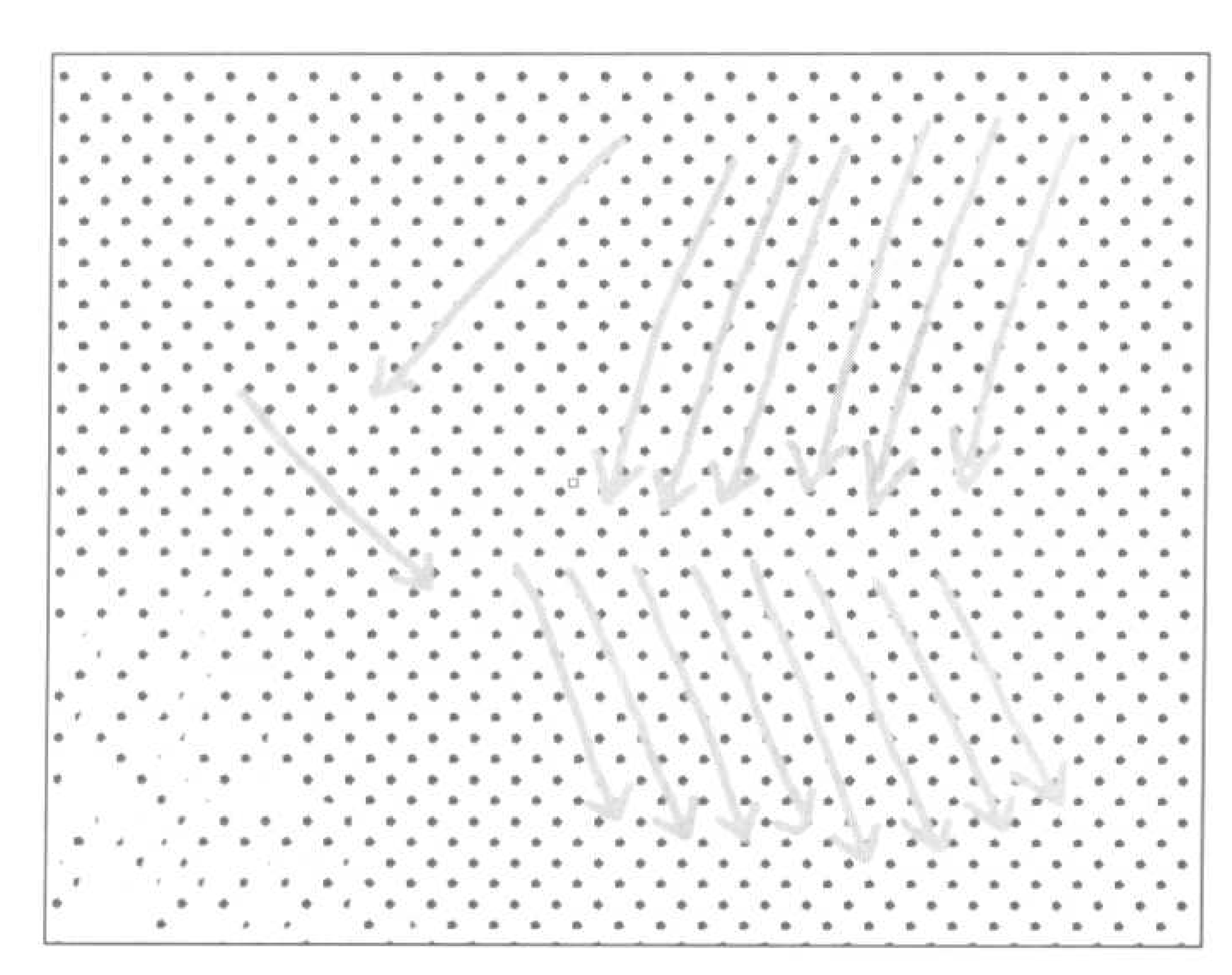


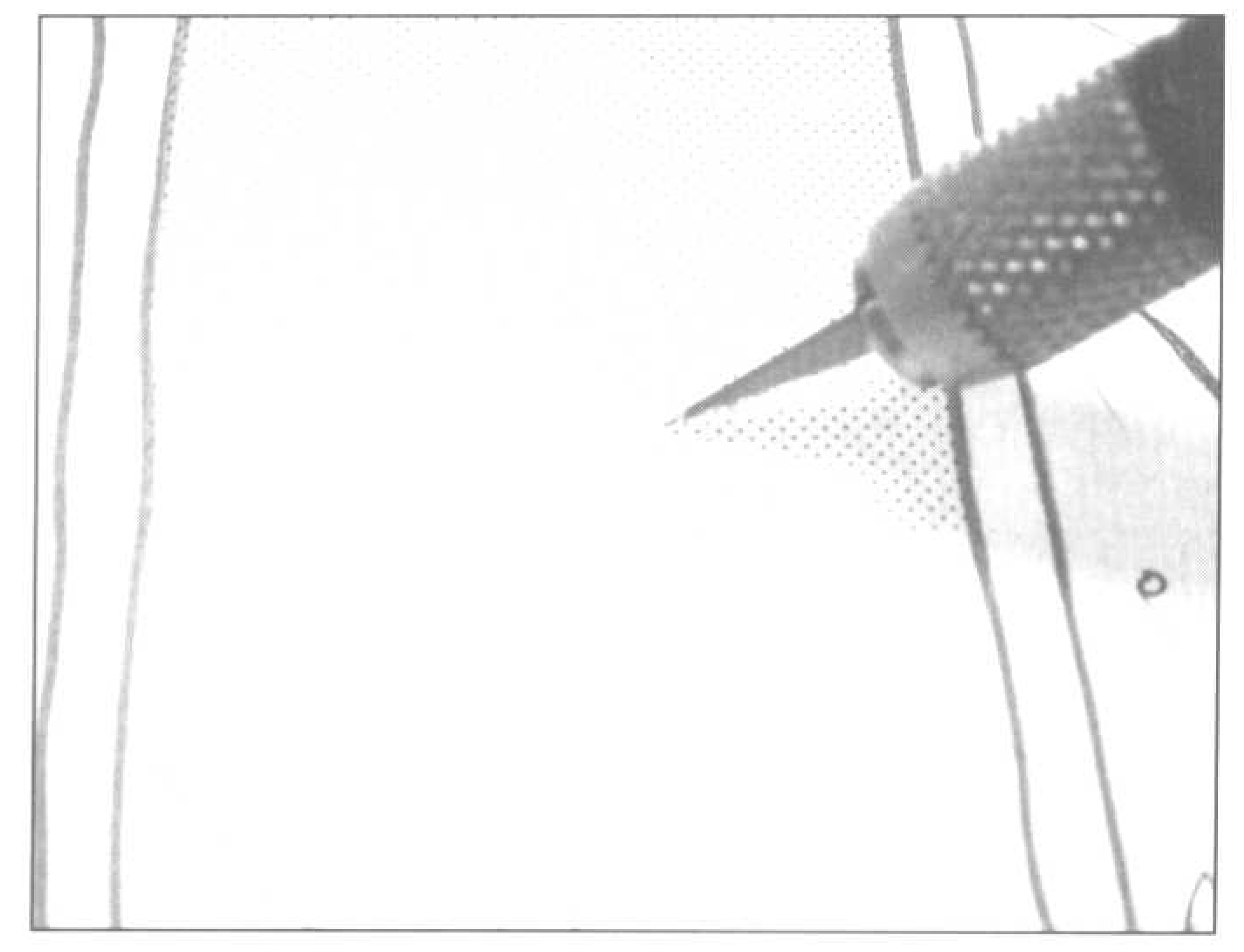


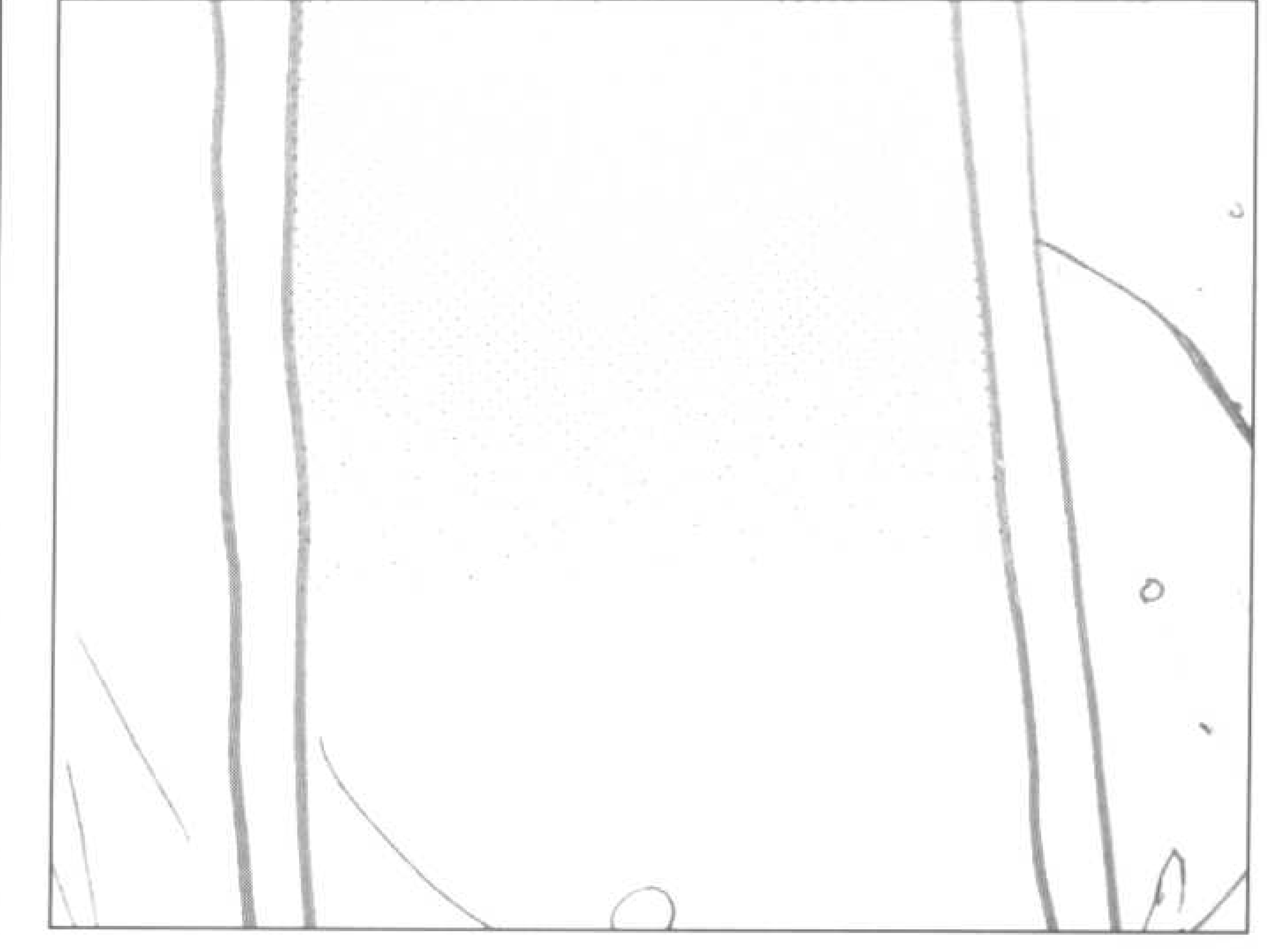
1 一般来说，使用刮网手法来表现灰色调的渐层，是漫画里经常见到的，但网点的选择及如何制作刮网效果，却也是需要注意的地方。

2 选一张你想做刮网效果的网点，贴在你想表现灰色调渐层的部分，建议尽量不要选太密或太深的网点来作表现，会显得自然些。注意，要将网点贴紧纸张，才不容易失败。

3 准备一支刀片锐利的笔刀，建议选用如图片所示这种笔刀比较方便。







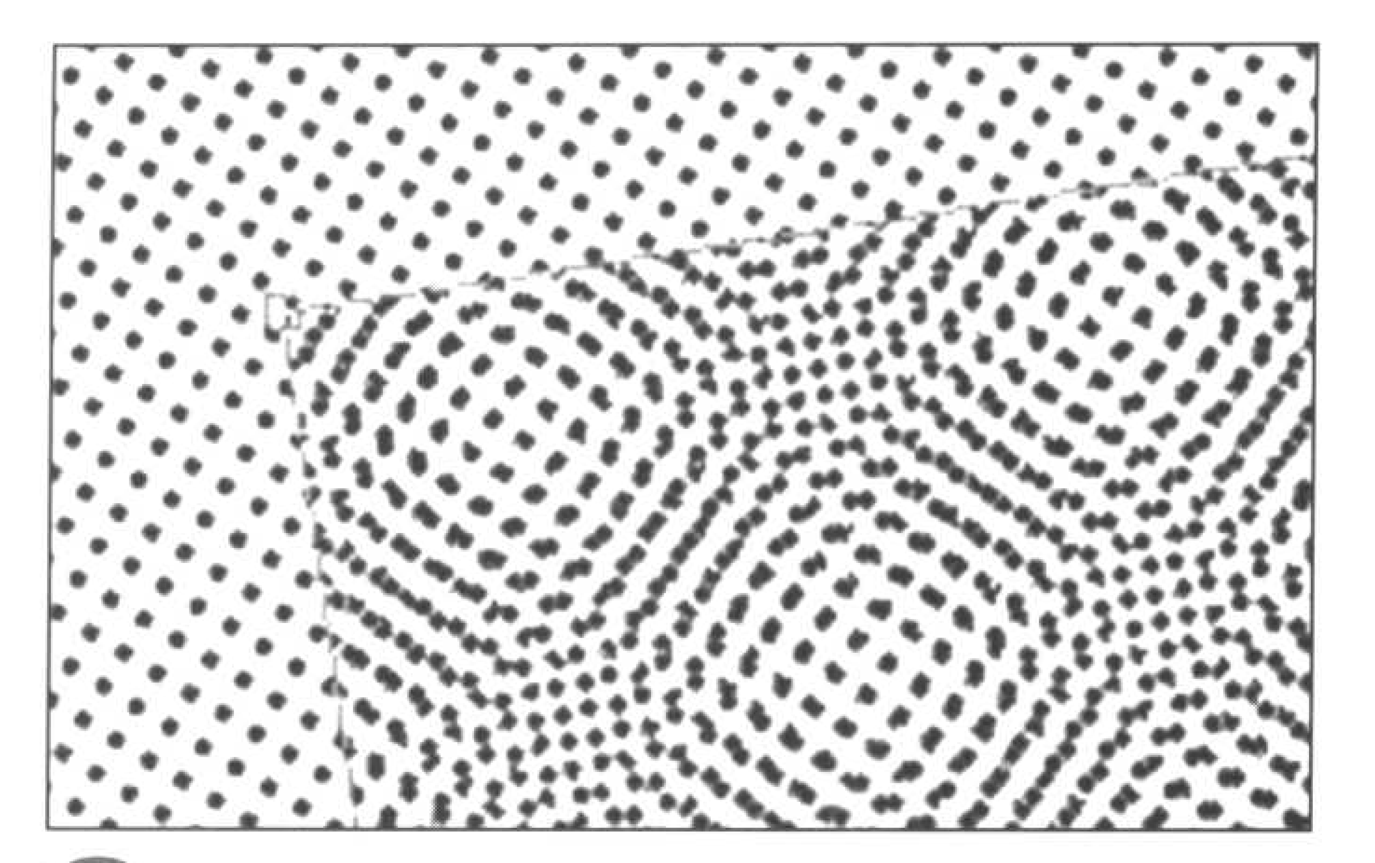
4 先找出网点分布的排列方式，以稍微偏的方式，用笔刀在网点上开始进行画叉叉的刮网方式。

5 笔刀在刮网时稍微呈倾斜的角度，由外扫向靠近自己的内侧，要听到“唰唰唰”的声音，又没伤到网点，才算正确。

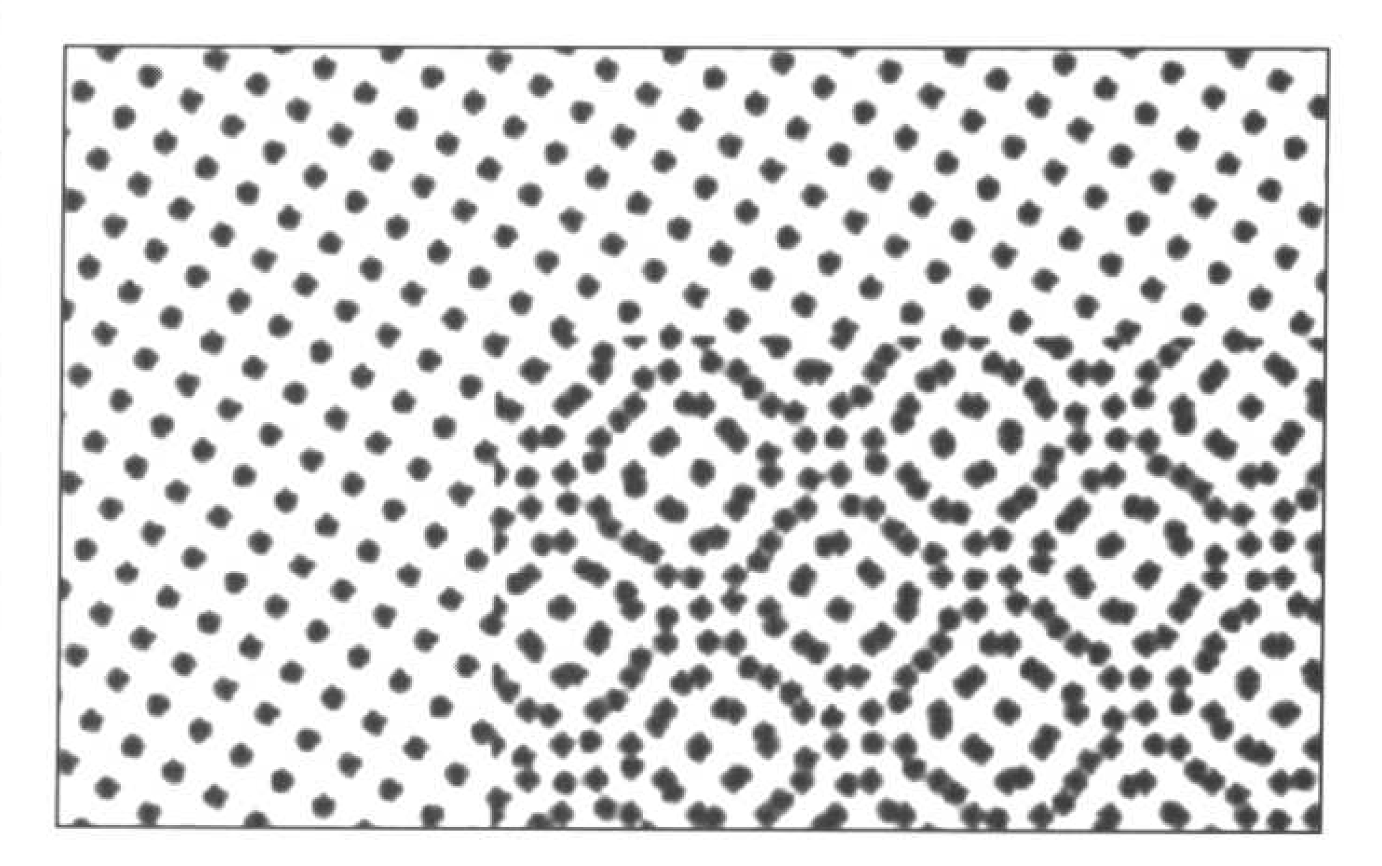
6 用自己对渐层的认知方式，将渐层的表现修饰到很自然的样子后，刮网效果就完成了。

网点的其他用法

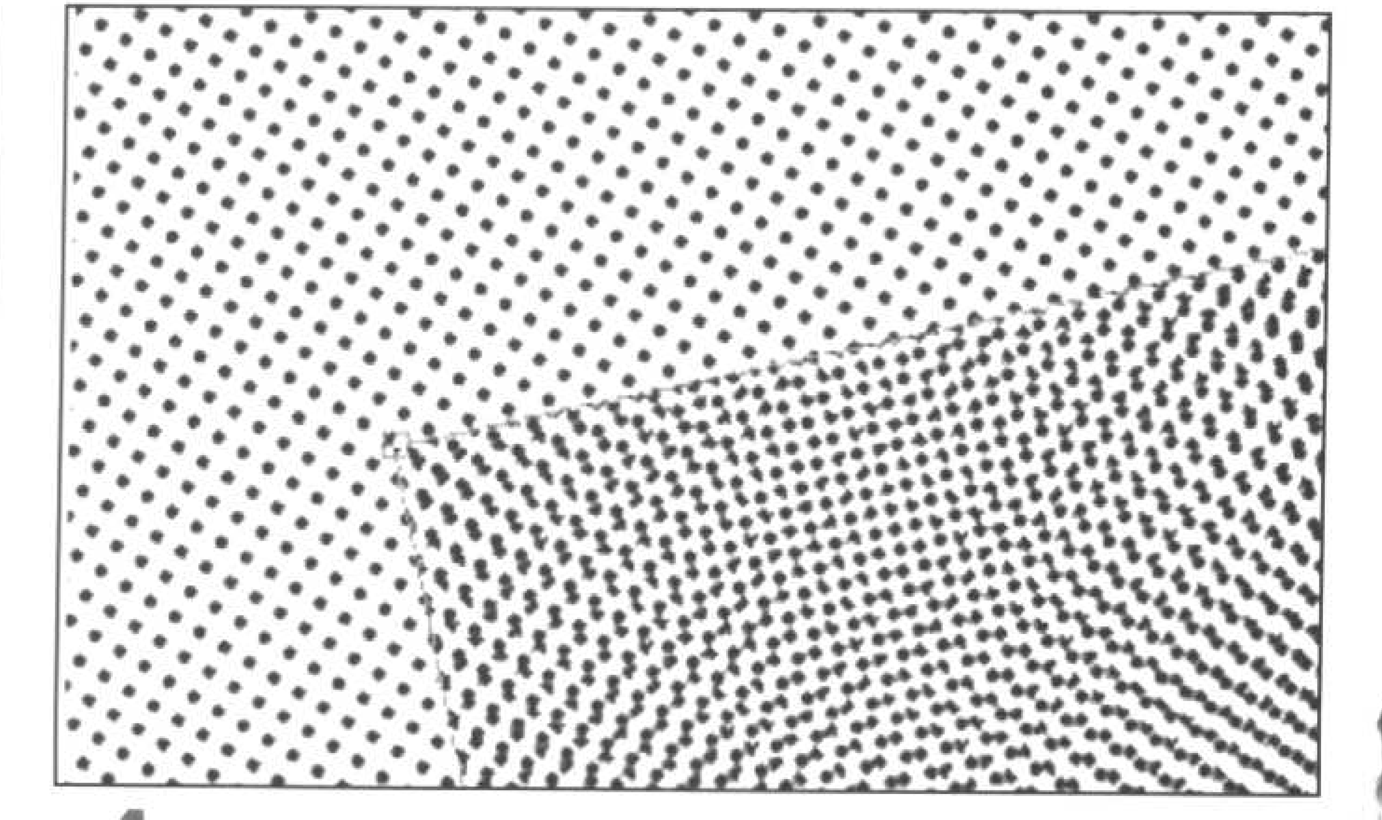
1 为了活泼画面的深浅效果，其实可用同一张网点，重复贴在一个区域，加重深浅对比。（如上图中小男孩的裤子部分。）



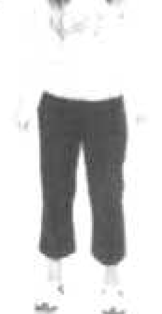
2 但网点在交错层叠时，会因两张相叠的角度不相同，而出现不同的网花。



3 若你并不希望画面有网花，可以将两张网点排到一致化的角度。而网花有时也可拿来作各色不同的应用和表现手法，就依个人喜好去设计应用了。



4 若调整好角度的话，就会出现网点加深的效果，这种效果可以用在各式各样的网点上。建议最好是使用在平网上。



好！我一定会再来找你的……

我就见不到你了

珂琳？

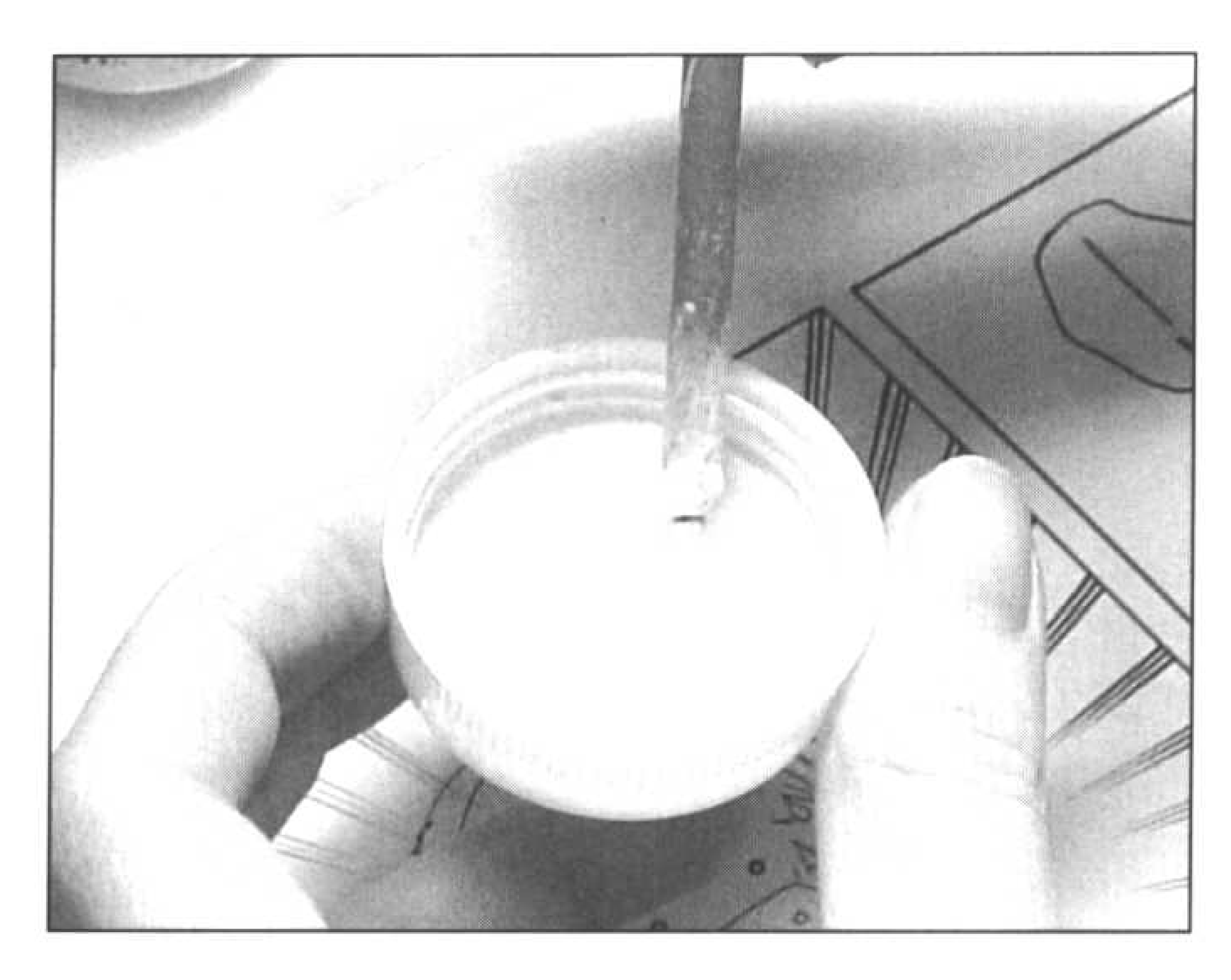
豫

1 这种网点一般我们会用在淡化画面的处理上，通常用来表现回想记忆。

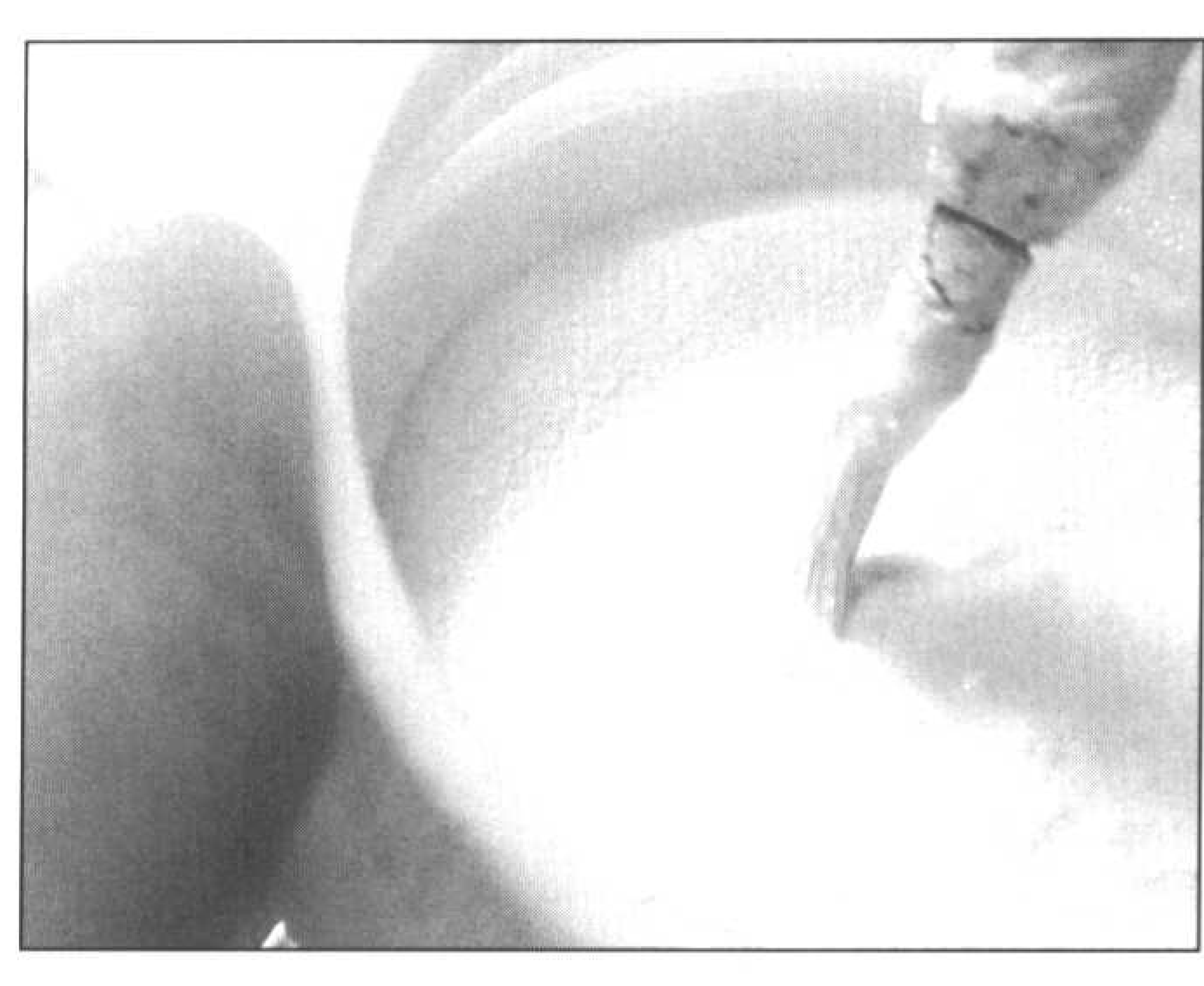


2 除了将白色的纸变成灰色调的网点之外，也有另一种，将涂黑或黑色线条部分变成灰色调的网点。我们称之为反白网点，而它的使用方式也如一般网点的使用方式。

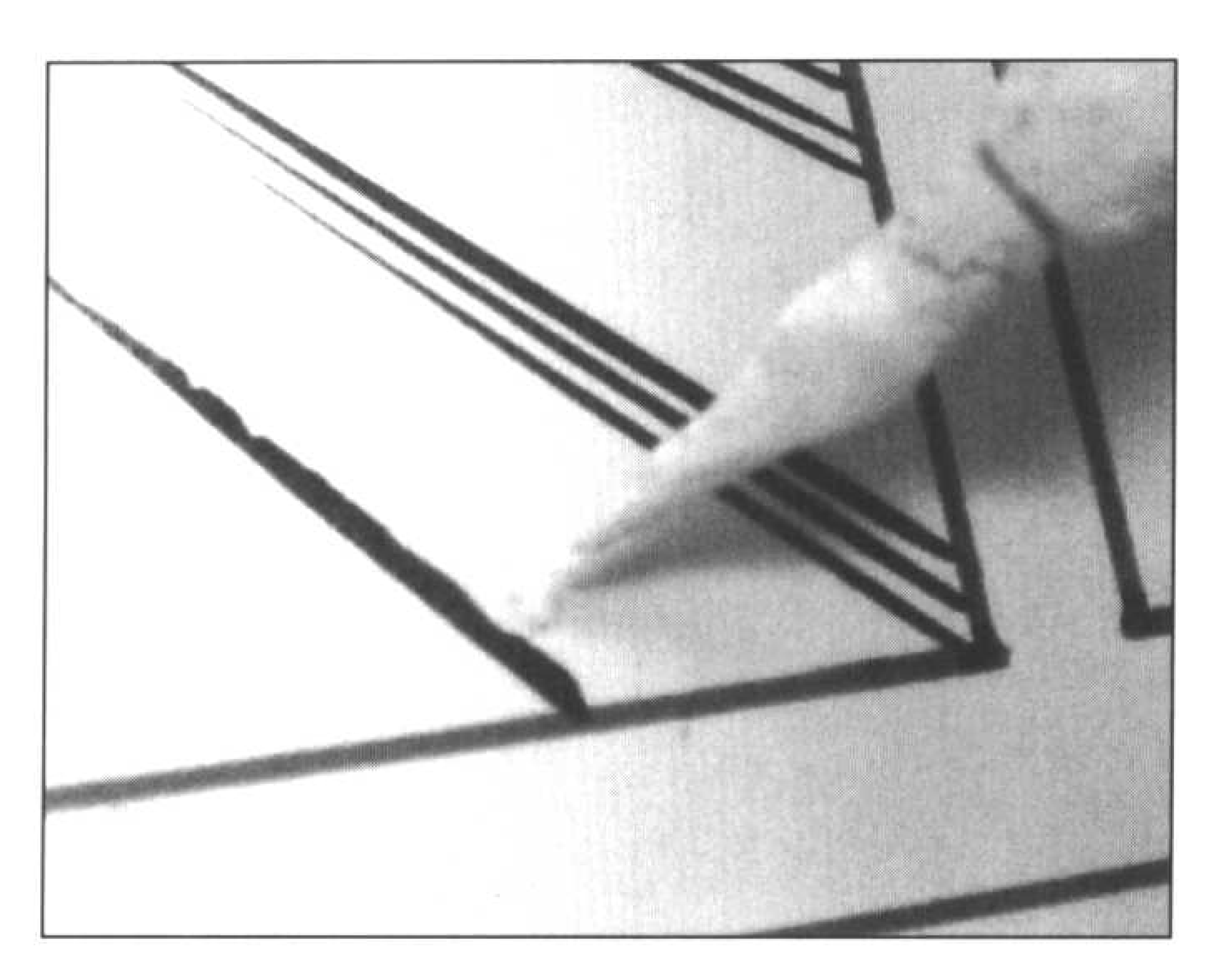
修正错误及反白表现



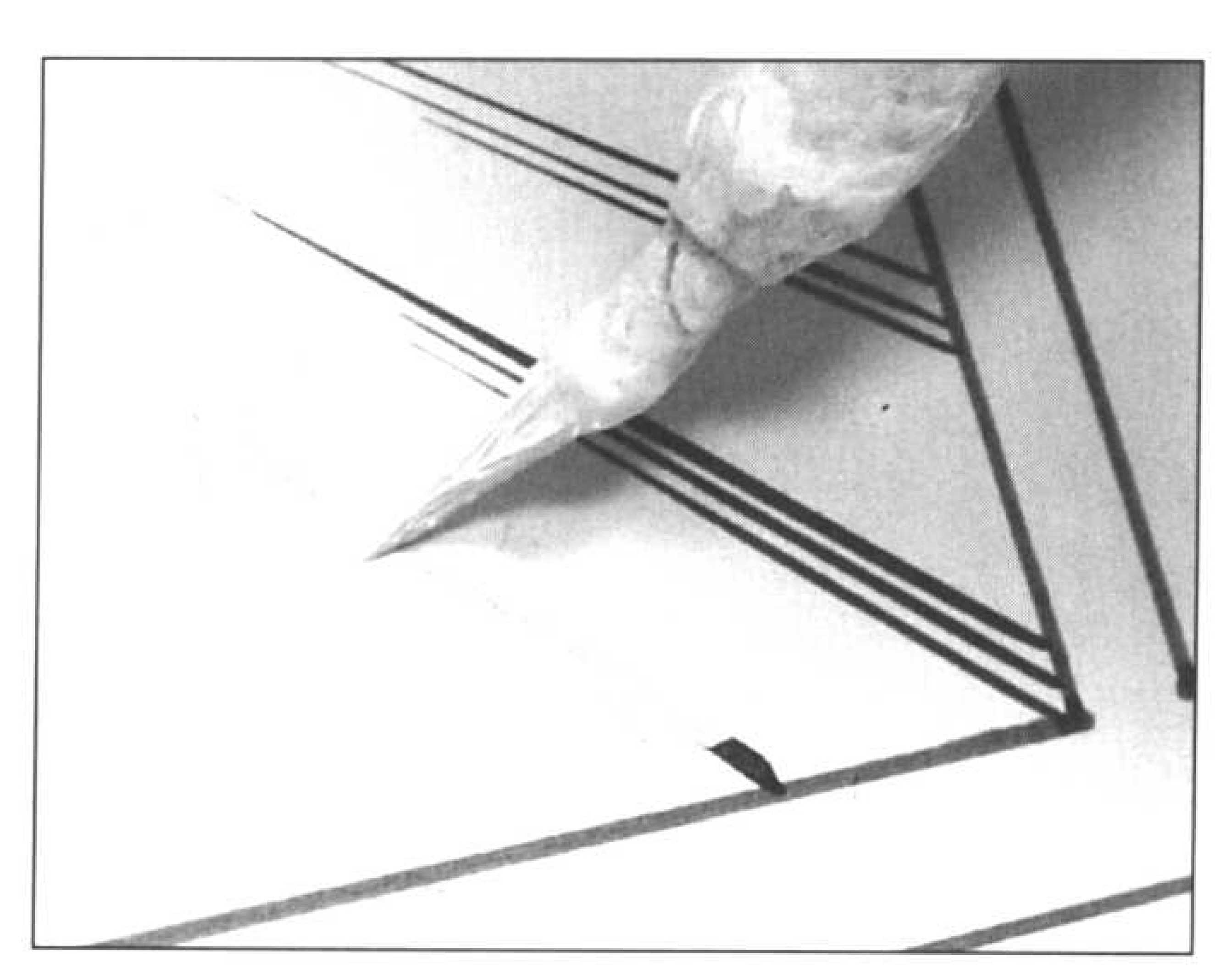
1 当一张稿子要完成，中间的过程难免会有一些差池或是画错需要修正的地方，这时我们就可以利用修正液来修饰错误。



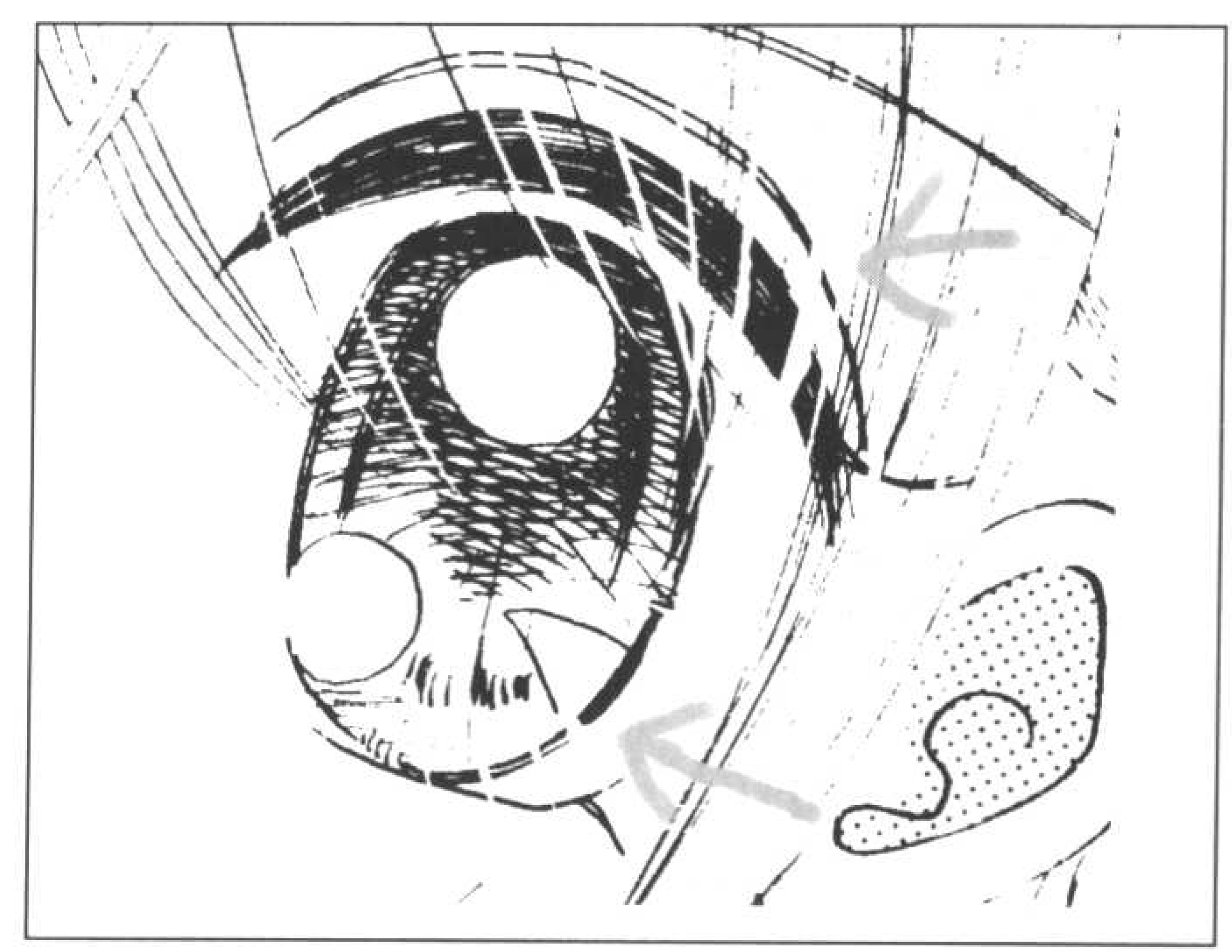
2 拿小圭笔蘸水，将颜料调匀一下。颜料的浓度以刚好可以一笔下去就可遮掉黑色线的稠度为准则。



3 太浓会不好画或结成一个大硬块。



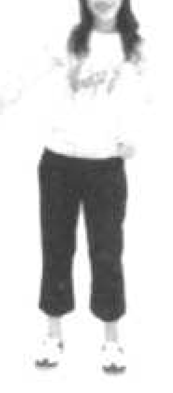
4 太稀不但遮不了，水分过多甚至会让墨线溶掉而弄脏画面。



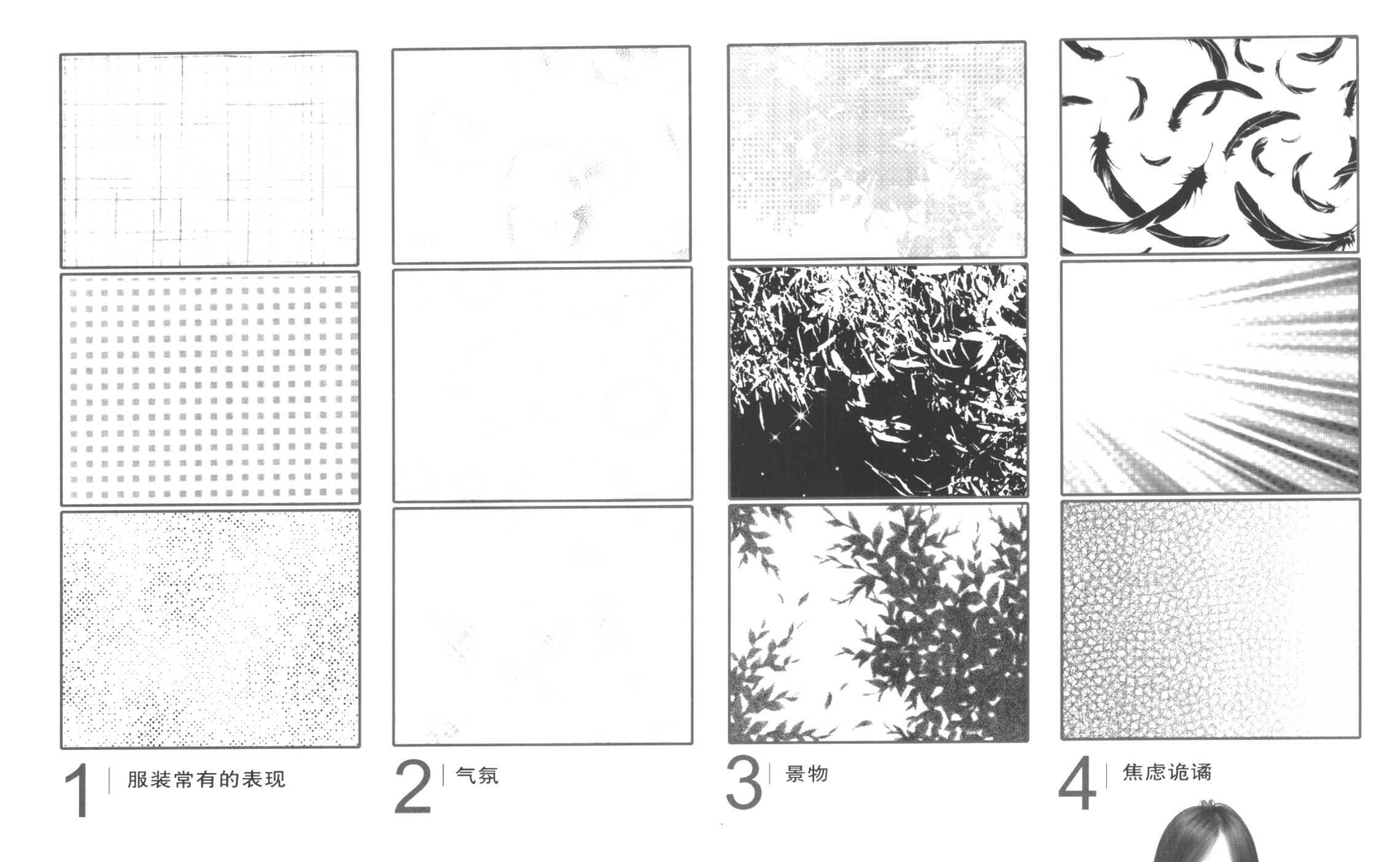
5 反白的画法也可以拿来当发丝的强调、眼睛或反光的处理。



6 另外，立可白也是很好的装点画面的帮手喔，就看各位如何运用了。



最喜欢使用的网点



1 服装常有的表现

2 气氛

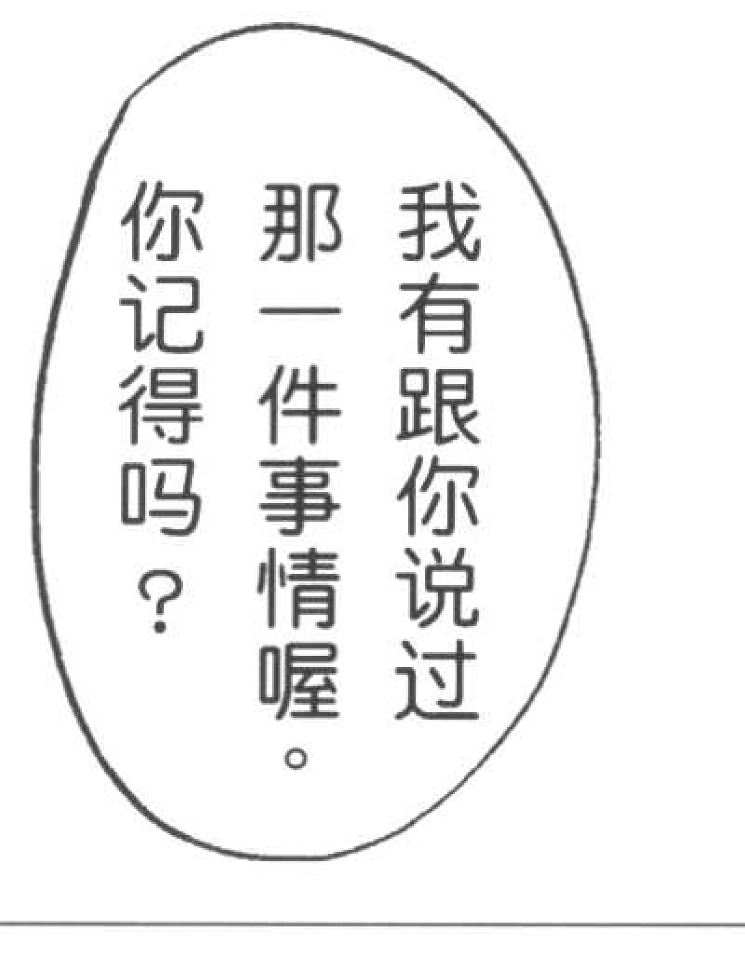
3 景物

4 焦虑诡谲

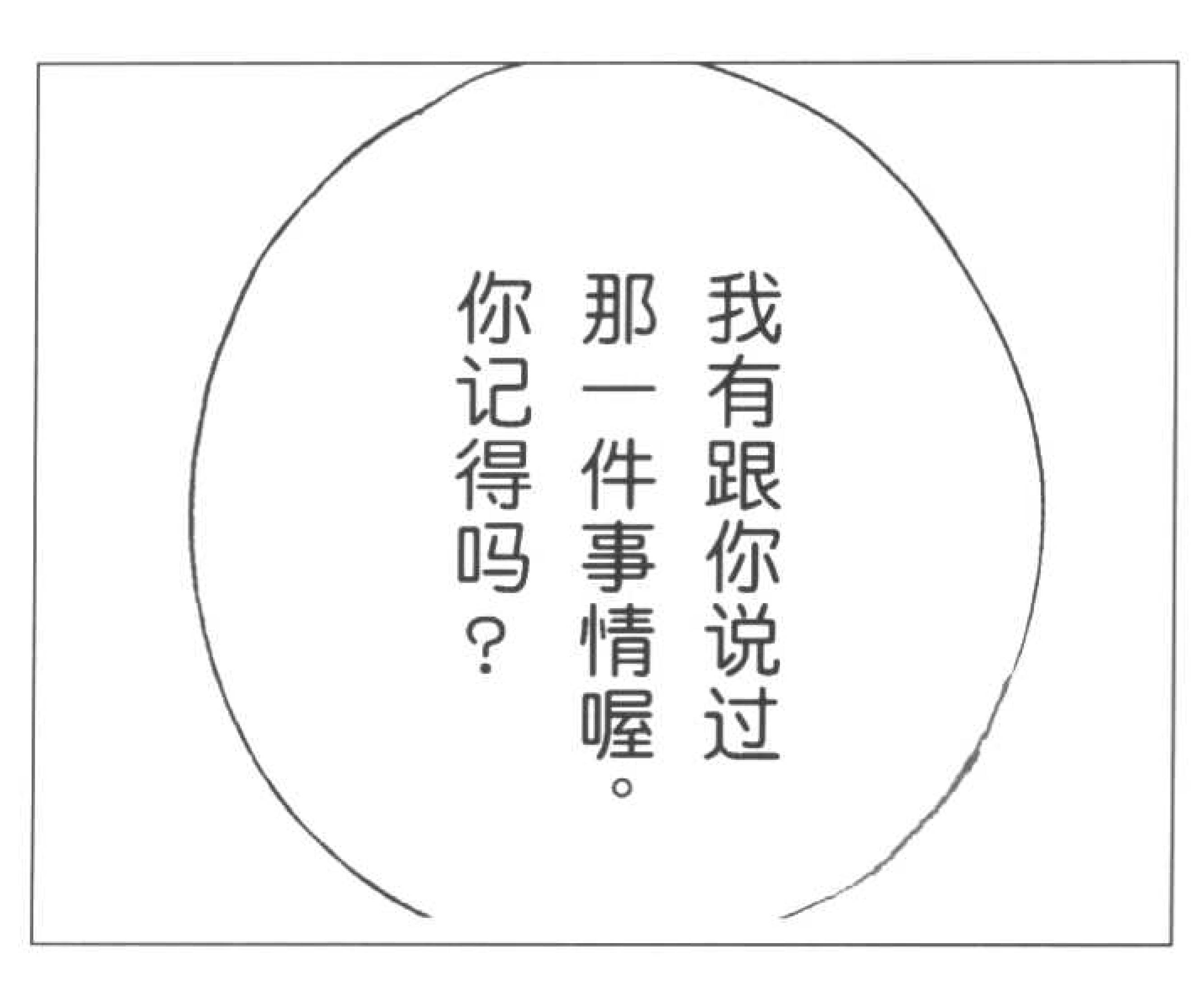
小秘诀

网点在市面上有非常多的种类，可依你的作画风格去找一些自己平常喜欢用的网点来丰富画面的表现。如果你仔细地观察每位作者在画面上的表现，应该不难发现，那些作者都会用他所喜欢的网点来表现各种情绪及气氛。

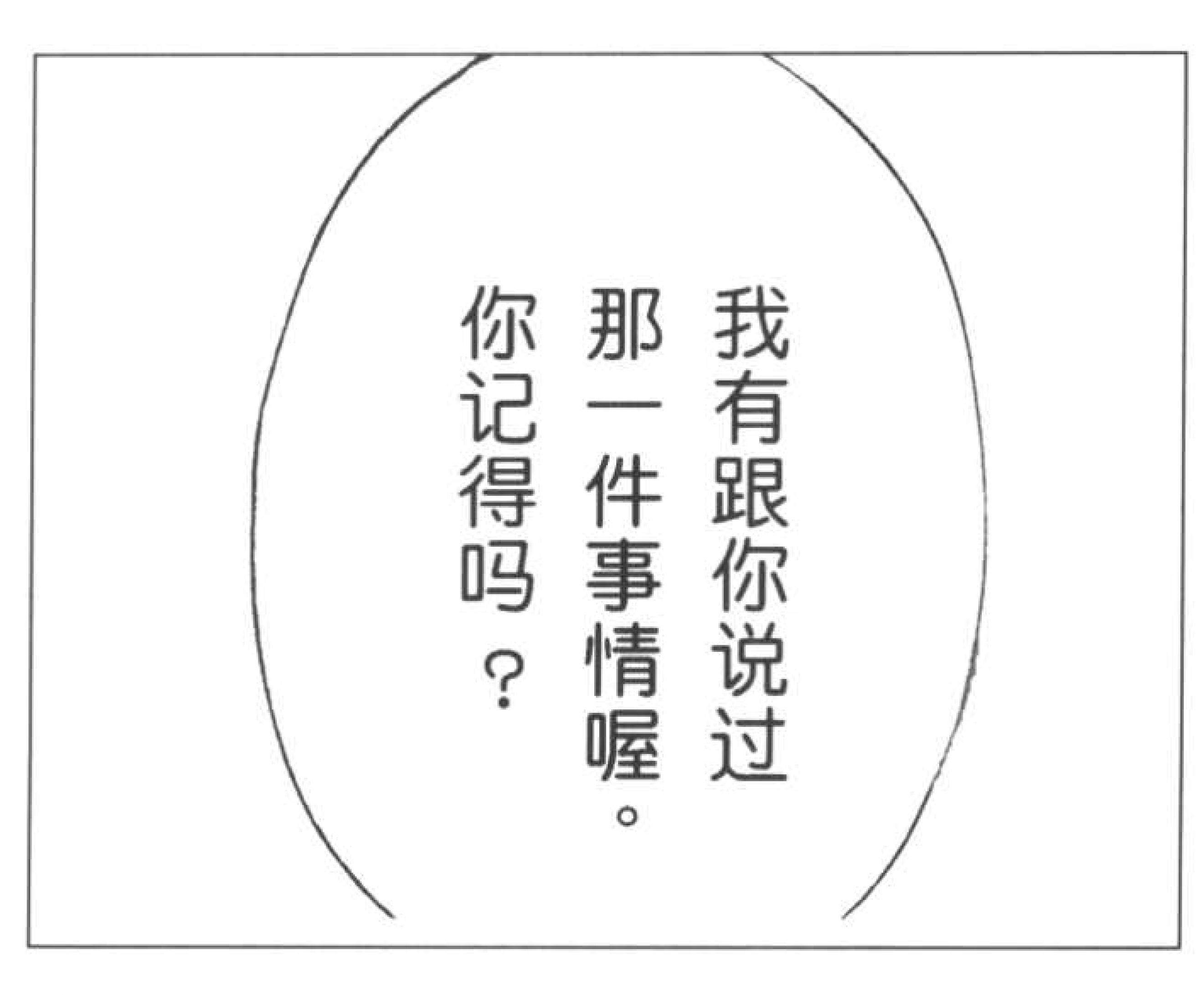
对话框必须注意的情况



1 此对话框，在视觉上过于狭窄拥挤，会造成压迫的感觉。



2 此对话框，由于字的编排偏向长型，以太圆的话框来放置，似乎就不太协调。



3 此对话框，椭圆偏宽，放下字后，在视觉上呈现一种协调的效果。

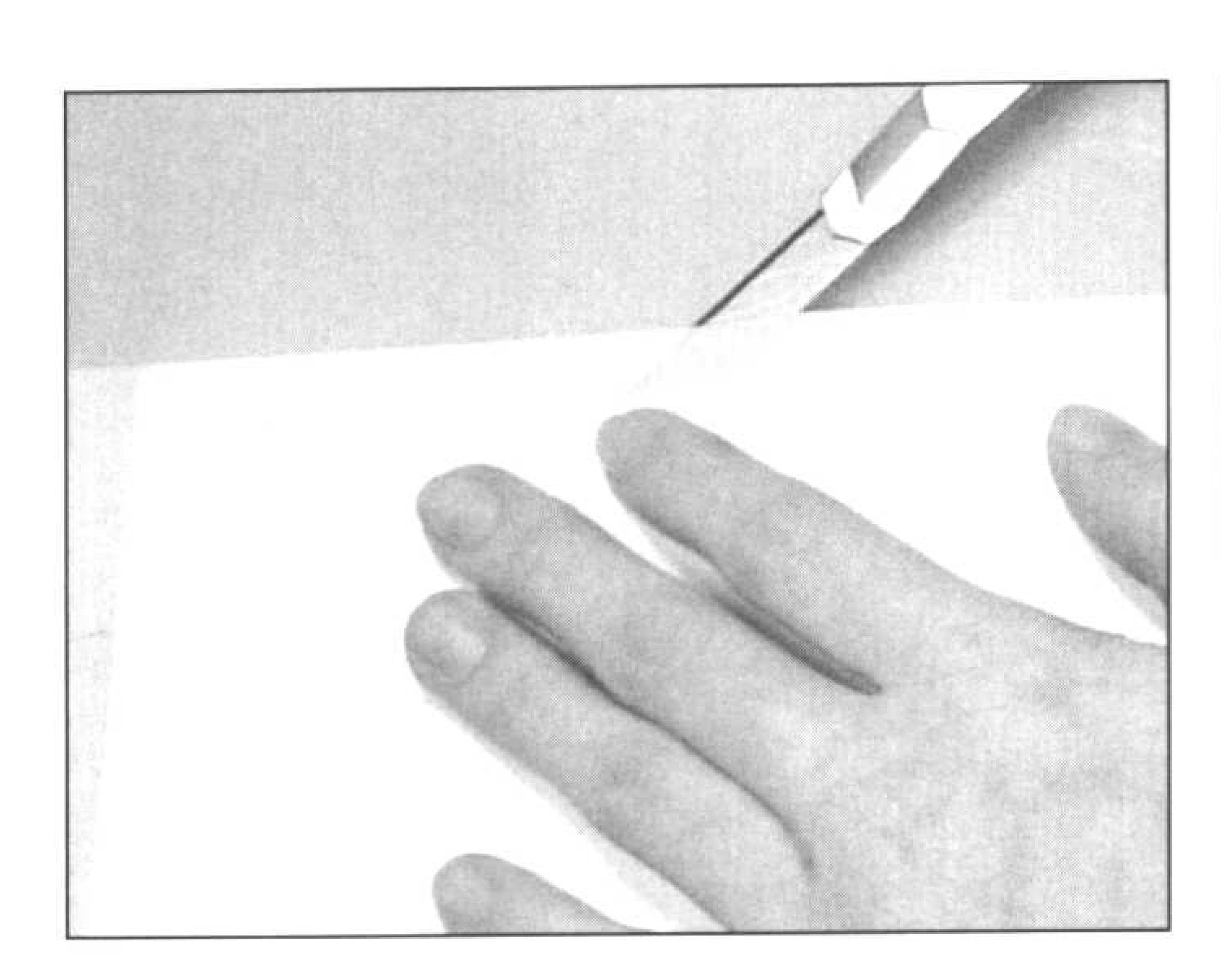


小提醒

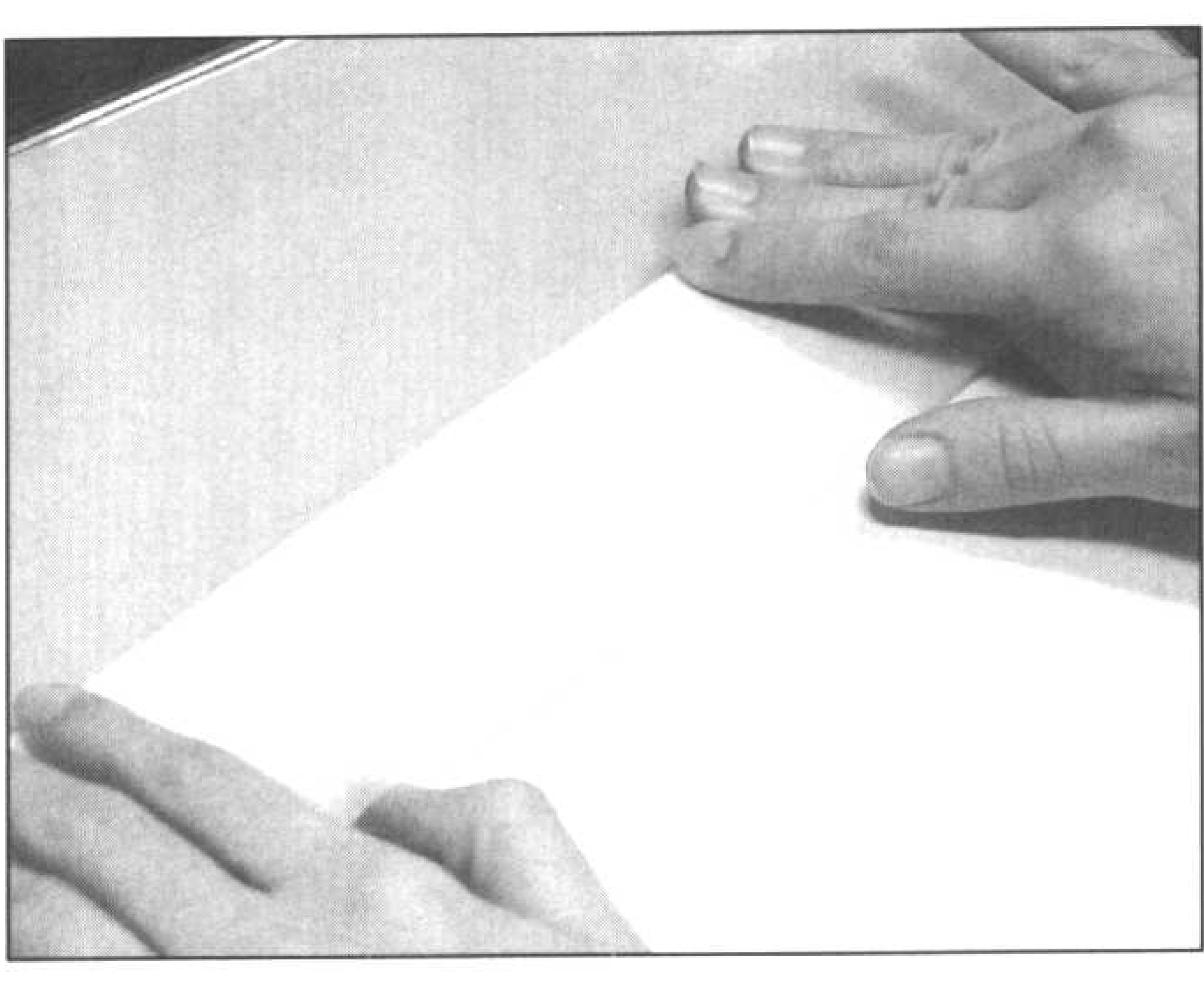
对话框的表现，其实对视觉感受也有很大的影响。我们在画对话框时，尽量要考虑到，将来要打字时，你的字打上后能不能是一种很合身的状态，我们可以用上面三种图例来做比较。对话框在表现上有非常多的样子，如果在绘制的时候，预想一下它填上文字时是一种协调的视觉感受才去下笔，在整体感上会更一致。记得一开始小影还不懂对话框外型的重要性时，编辑们对小影常说一句话："呃……那个你的字太多，这对话框打字塞不下，看起来也很不合身呢……"小影后来才知道对话框的绘制也要很仔细地安排才行哟!

贴上描图纸写上对白

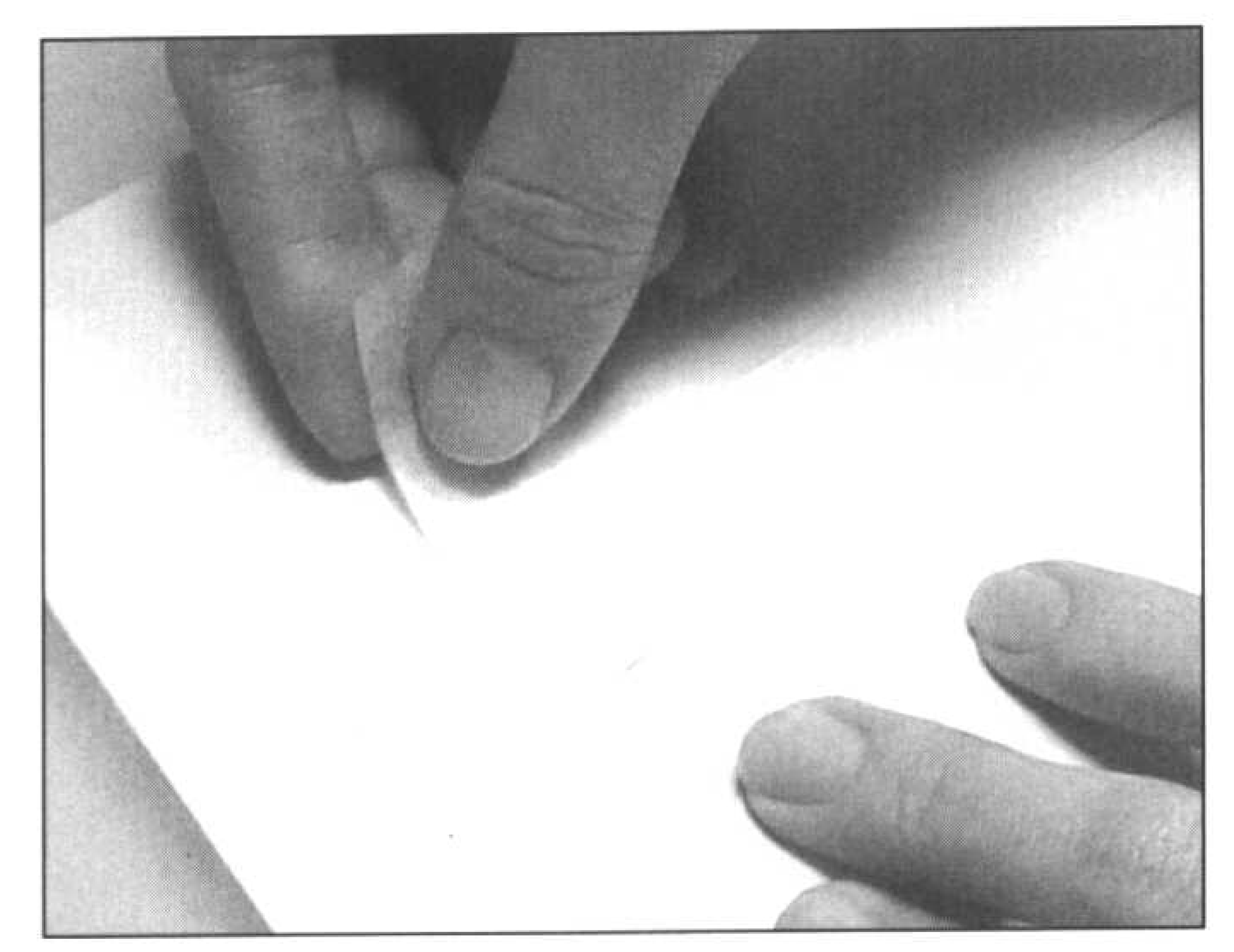
一篇故事从无到有，从分镜到完稿、贴网修饰，已经接近完成了，只差故事中所需的文字对白了，那我们就来进行最后一项任务吧。



1 将A3的描图纸裁切成B4稿纸的宽度（我们只要裁切过大的宽度部分即可）。



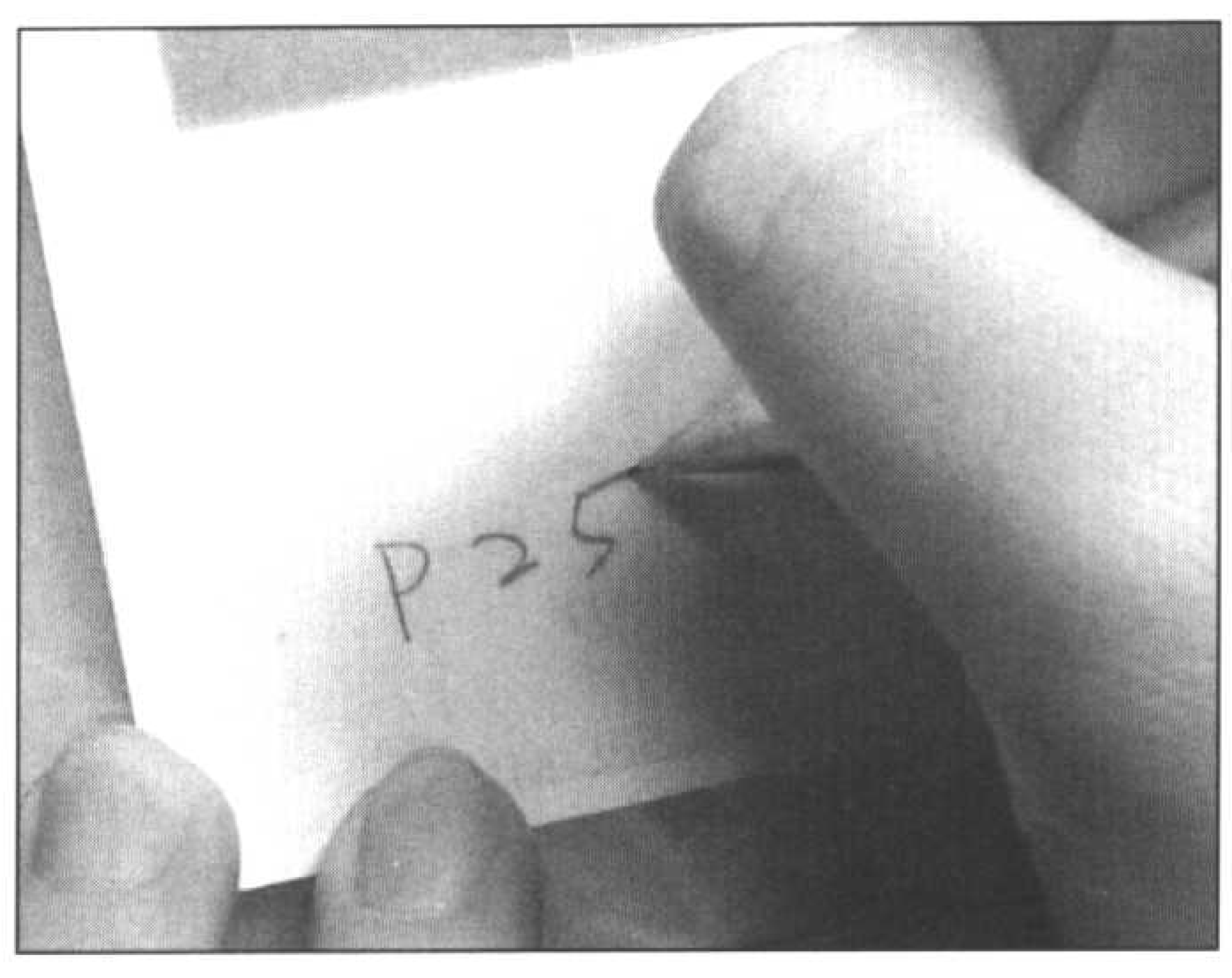
2 将切好的描图纸贴上B4稿纸，再将描图纸多余的上半部往后折。



3 用纸胶粘在稿纸背面固定住描图纸。



4 固定好描图纸后，就可以在描图纸上开始写你的故事对白了。



5 待全部完成后，可别忘记检查一下有没有写错或漏写的地方哟，还有页码也不要忘记了喔！如此一来你的第一篇漫画，就大功告成了喔！



小秘诀

全部的步骤练习过后，有没有感觉画一篇属于自己的漫画，其实不难呢？如果感觉生疏，多多练习，一定会更进步、更熟悉的，加油喔！

电脑完稿－基础概念

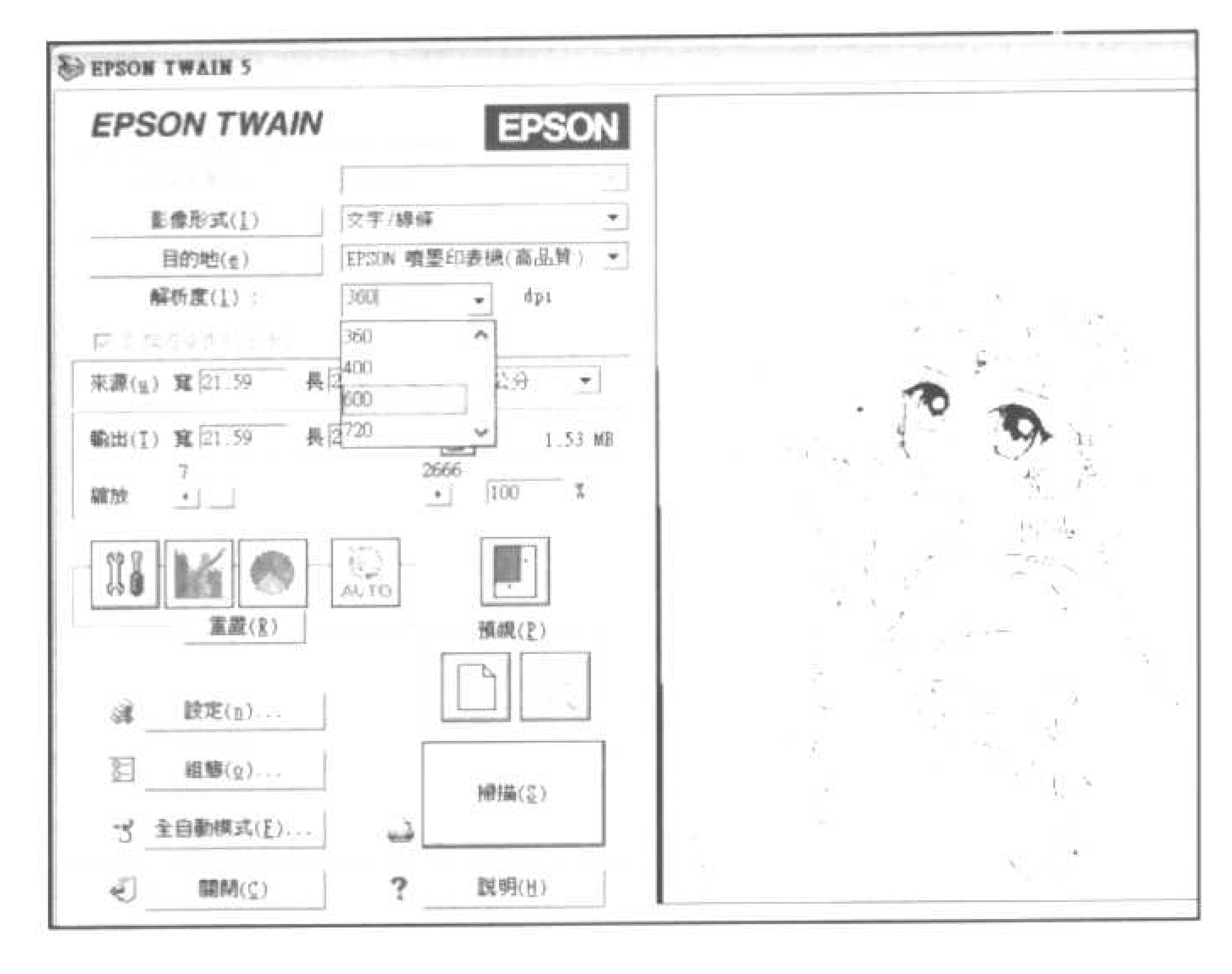
如果想要采取电脑贴网完稿方式的朋友，也可以参考个人基础的电脑完稿习惯及方式喔。

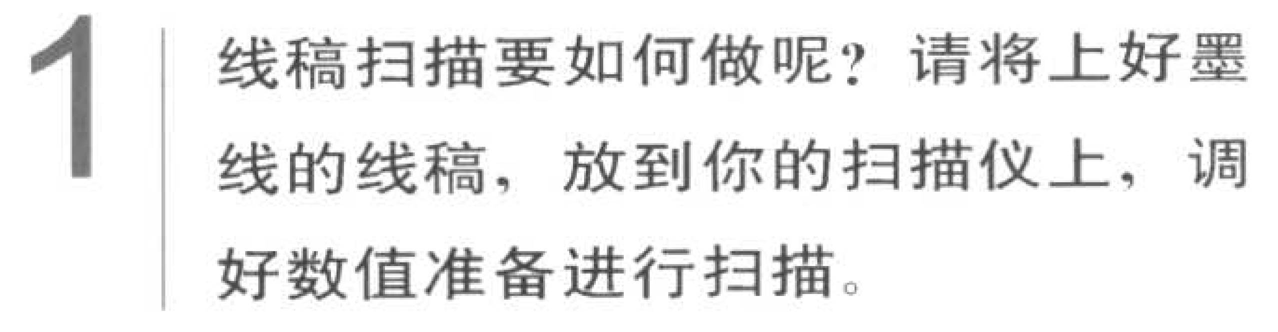
＊在此以一般家庭个人用PC电脑作为使用说明。

假使你拥有一台PC电脑、拥有电脑作画该有的基本系统需求及绘图软件PHOTOSHOP后，你可能还需要有一台扫描仪与绘图板（数码板）。如果你想将图列印出来，可能还需要再有一台打印机。有了以上这些，你就可以开始进行电脑完稿的作业方式了。

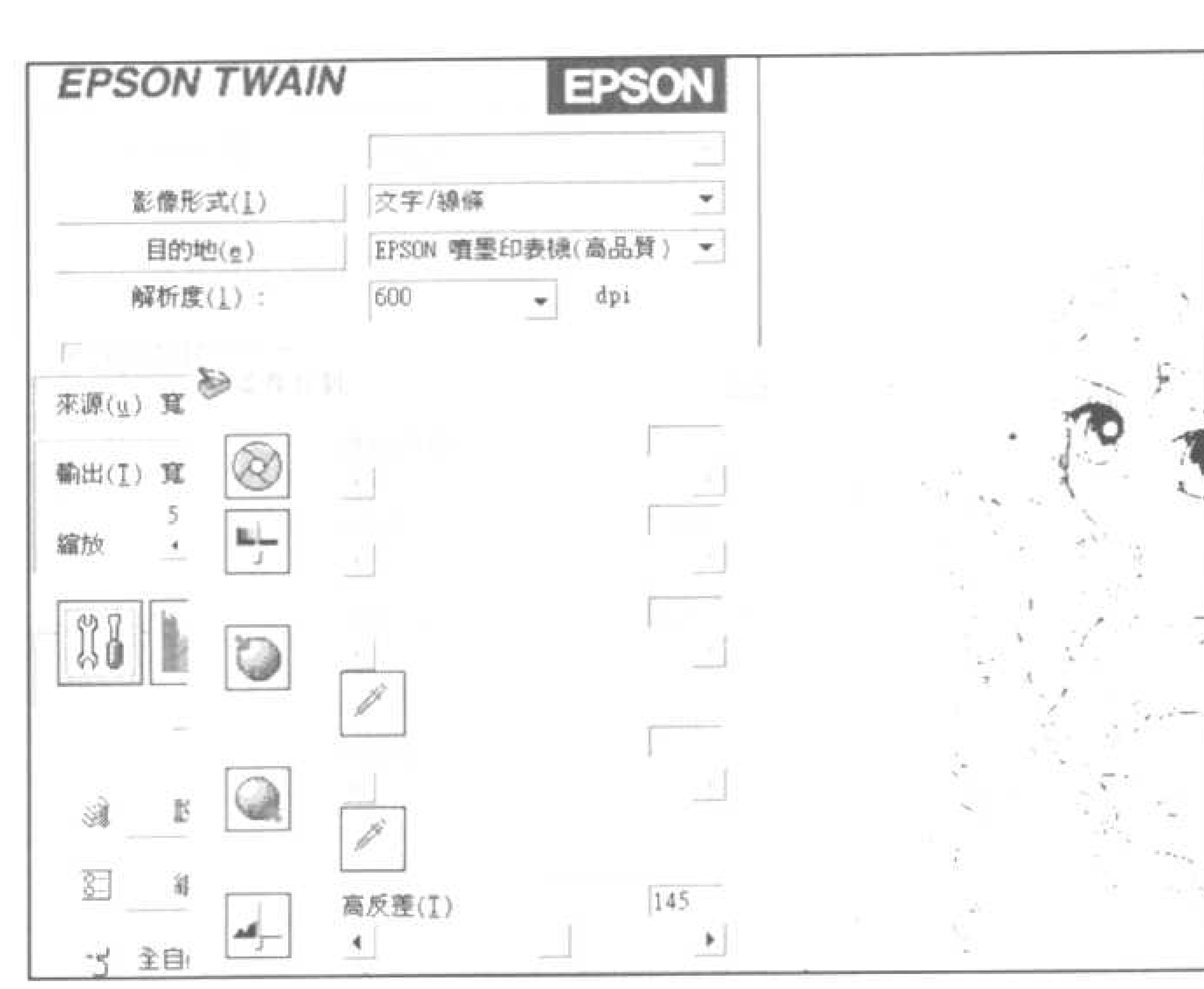



电脑绘图－如何扫图

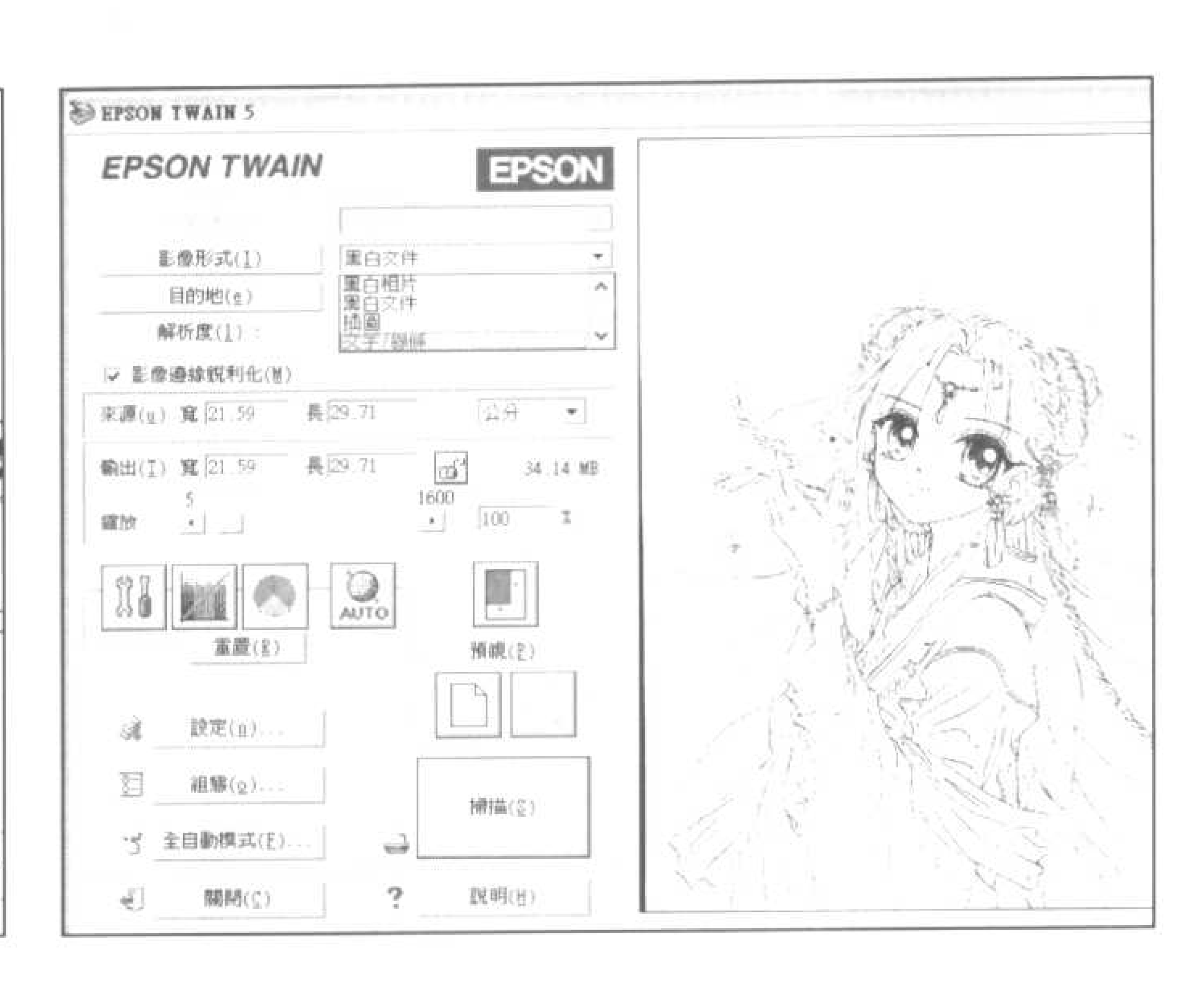




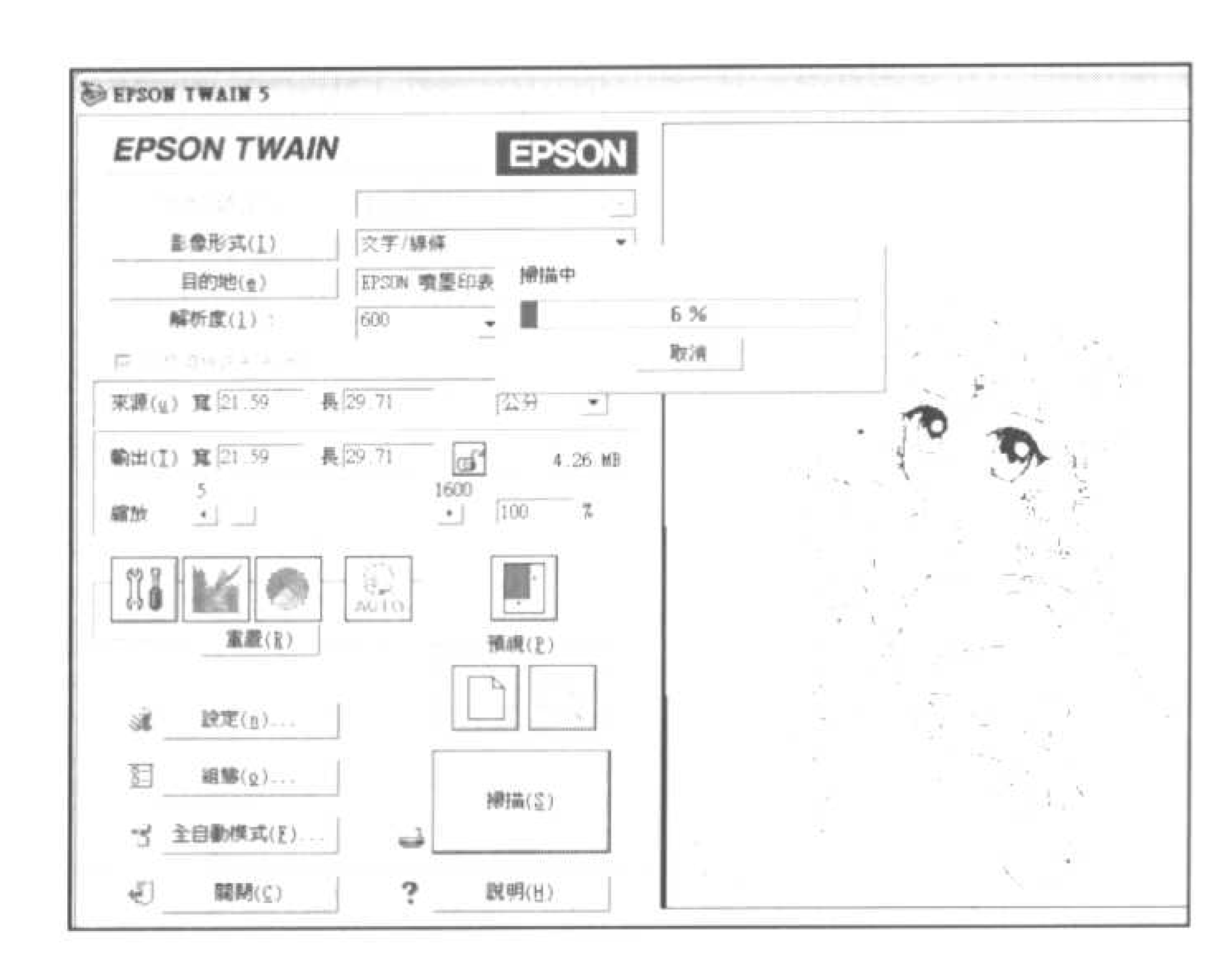
1 线稿扫描要如何做呢？请将上好墨线的线稿，放到你的扫描仪上，调好数值准备进行扫描。



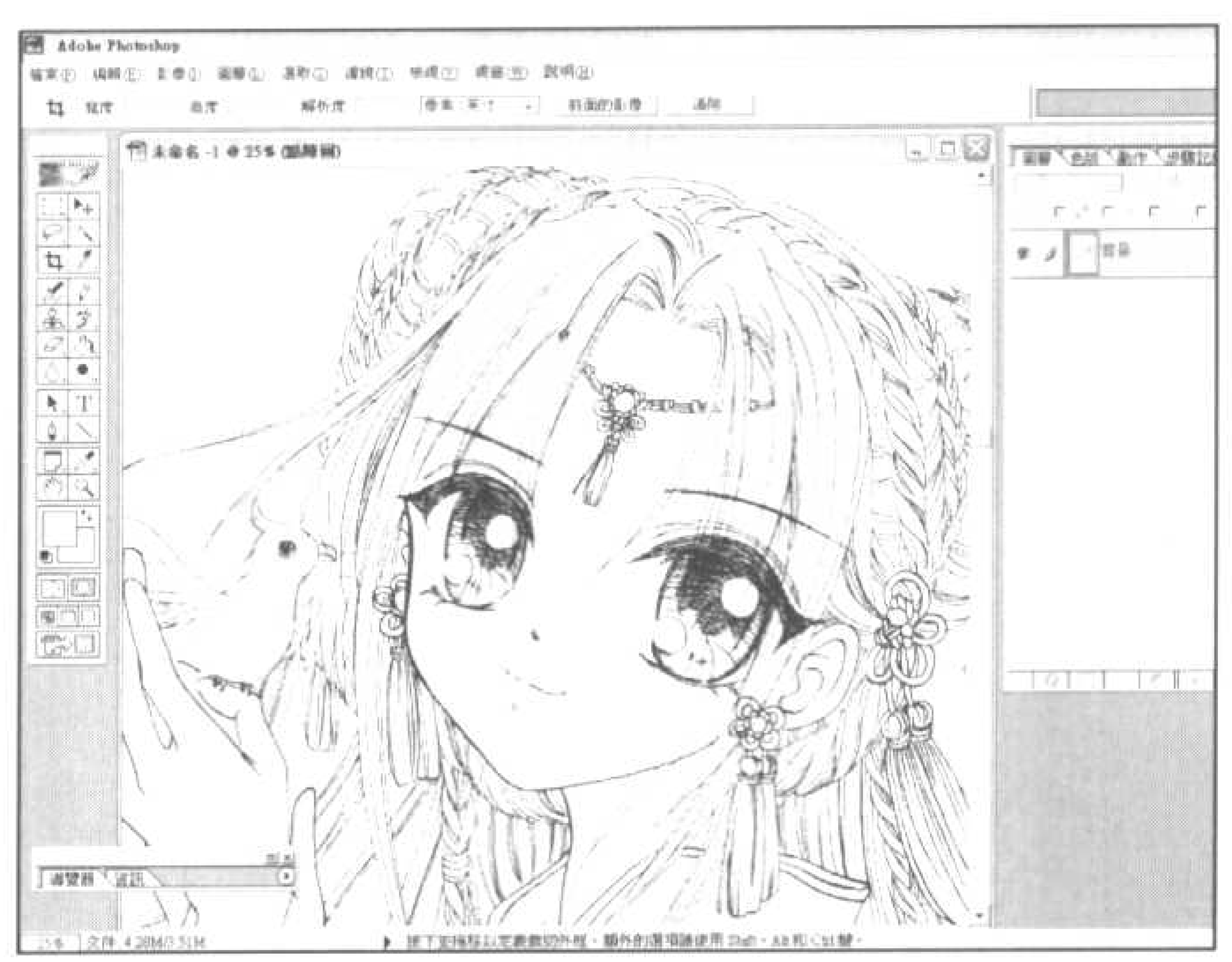
2 记住黑白漫画线稿扫图要用600DPI以上的分辨率来进行位图的扫描喔。



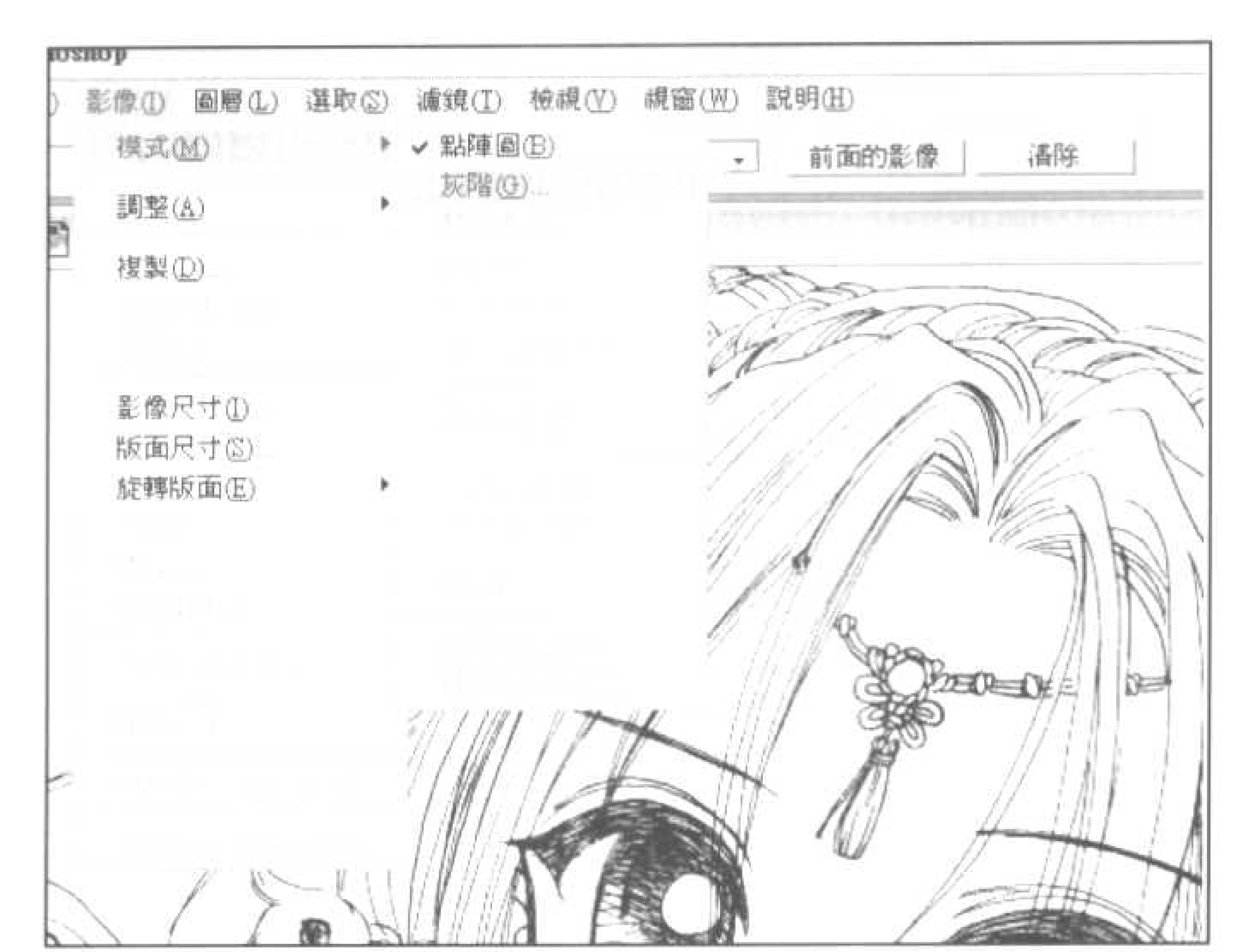
3 有些扫描仪称作“文字－线条”模式。



4 利用各家扫描仪各种模式下的下拉菜单，把线条清晰完整度的设定调整一下，将你要扫的数值设定。



5 扫图进入PHOTOSHOP后它会是位图模式。

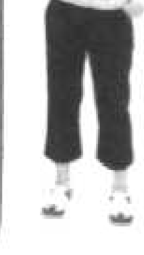


6 这时你可以先选择“图像”＞“模式”＞“灰度”将图转成灰度。

7 觉得画面清晰完整了之后，就可以将你的线稿先存一张备份，然后再将图另存新文件“完稿中”以区分名称……完成后，你就可以在这张灰度的线稿上，开始进行我们所谓的电脑网完稿了。

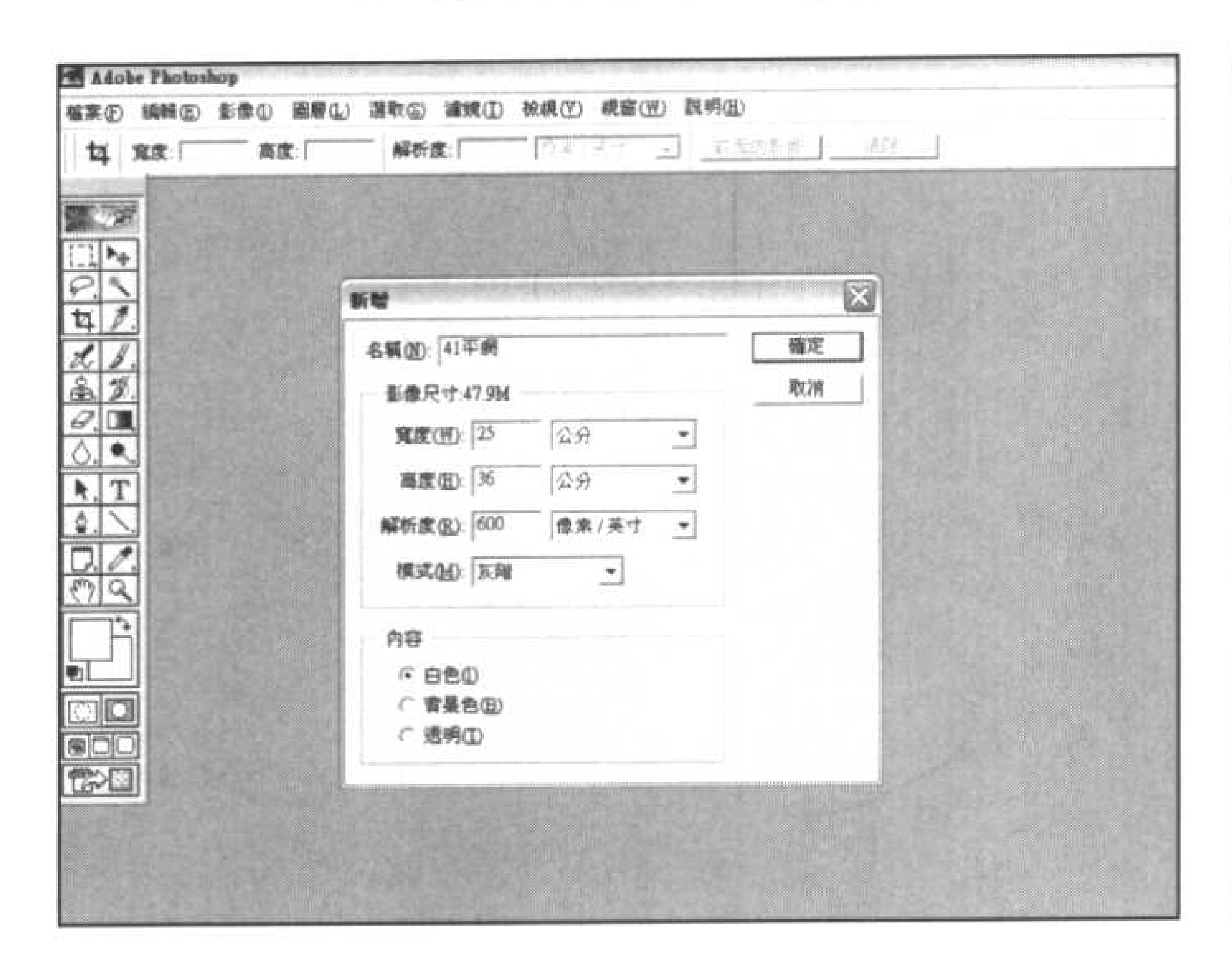
小秘诀

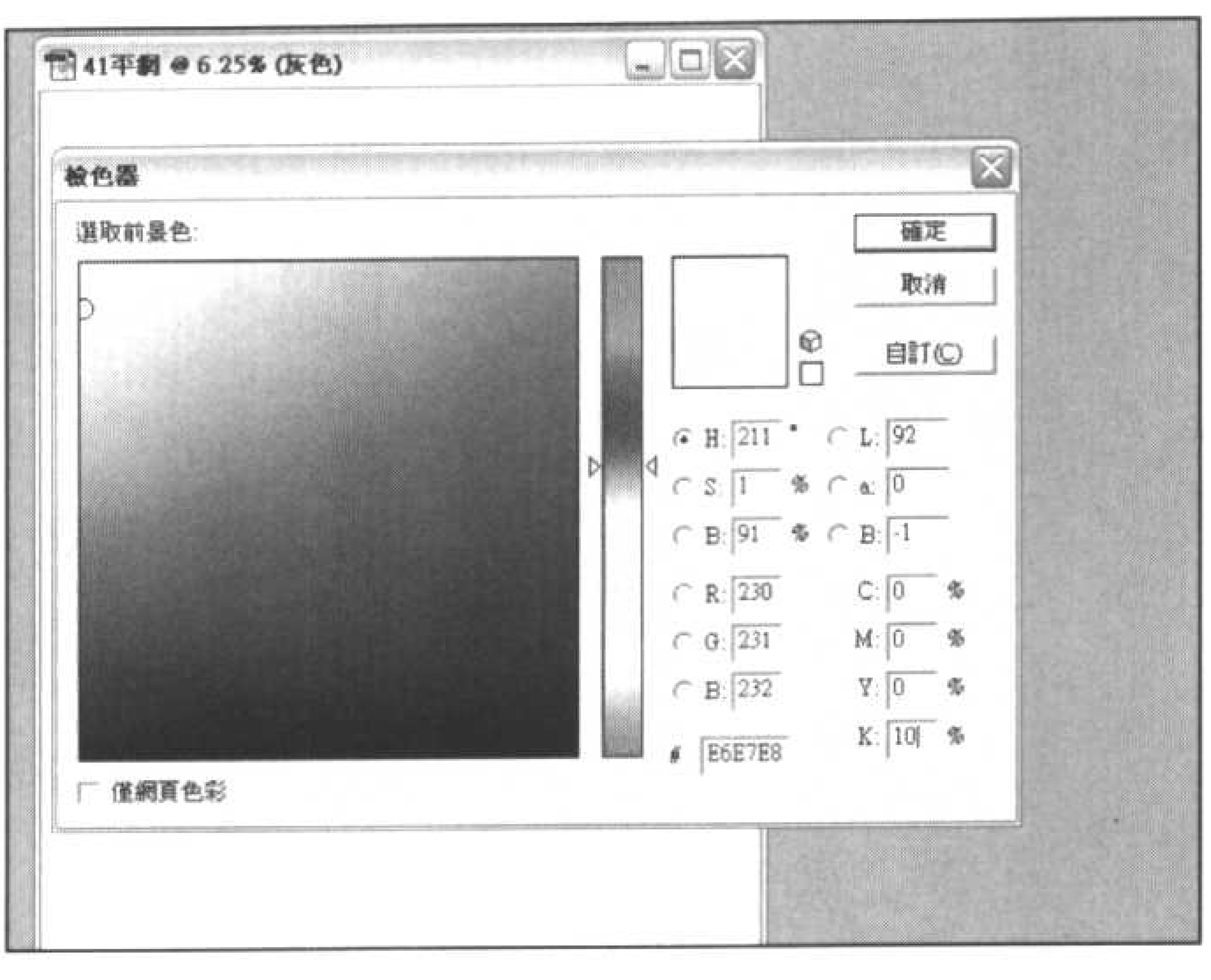
扫描仪上看到完整的预览，未必扫出来的样子就是你要的样子喔，一般会有所差别，你可以多试几次，找出你的扫描仪如何设定，扫出来的图才是最完整的。记住那个数值，之后扫图就可以直接套用那个数值来进行线稿的扫图了。

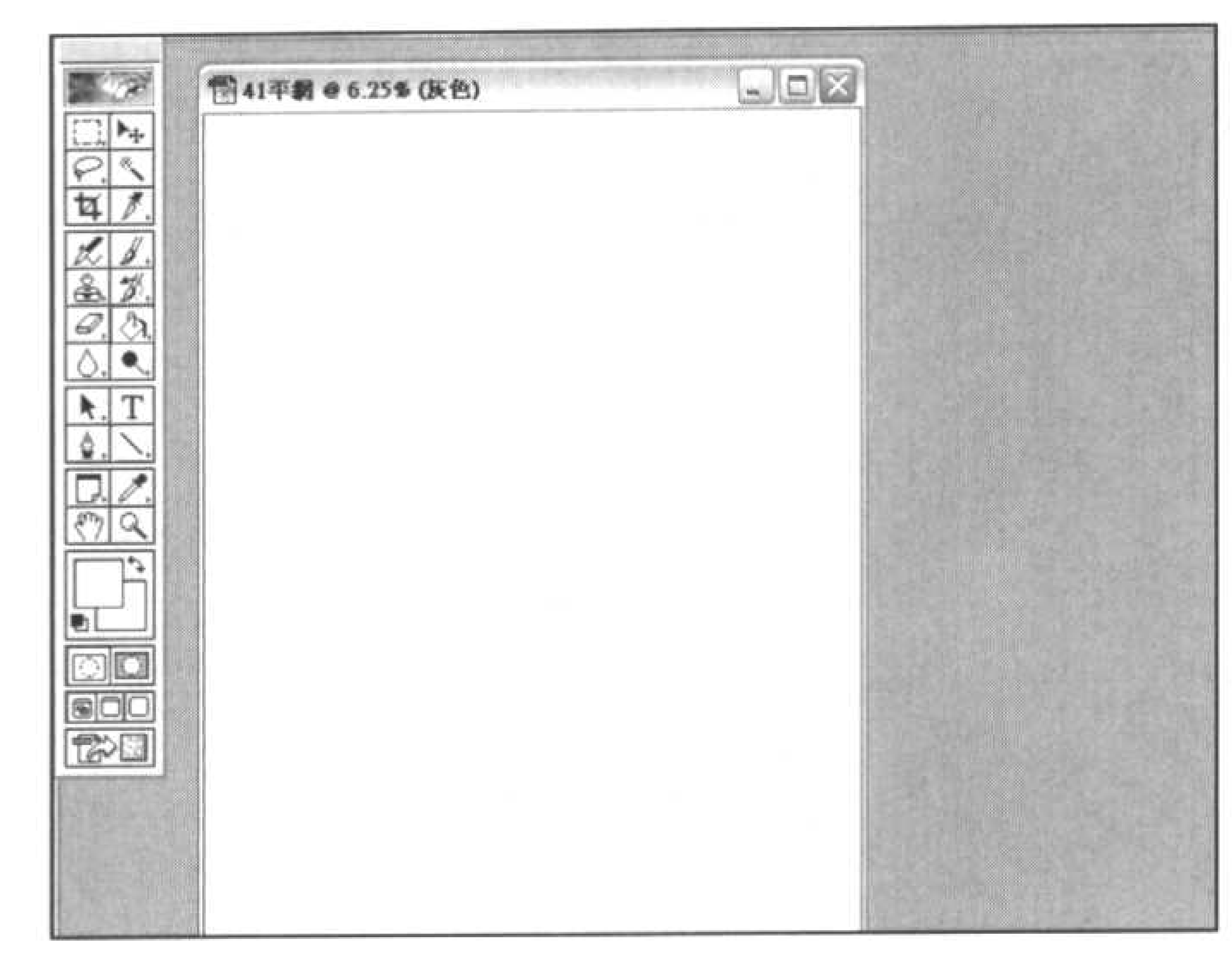



电脑绘图－平网的制作

我们拥有了线稿，但是电脑里面并无网点可以使用啊！那么电脑网点又要怎么制作呢？



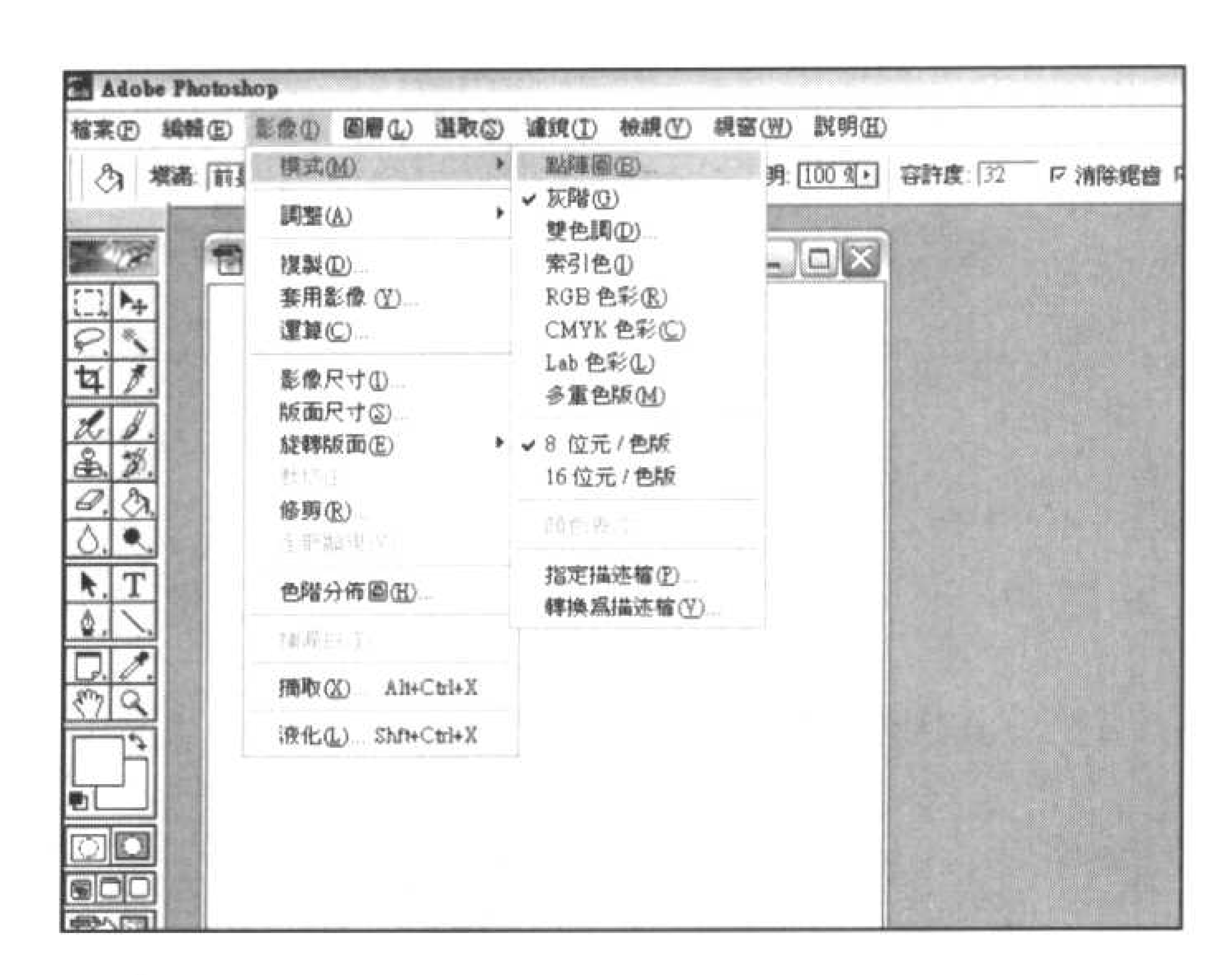


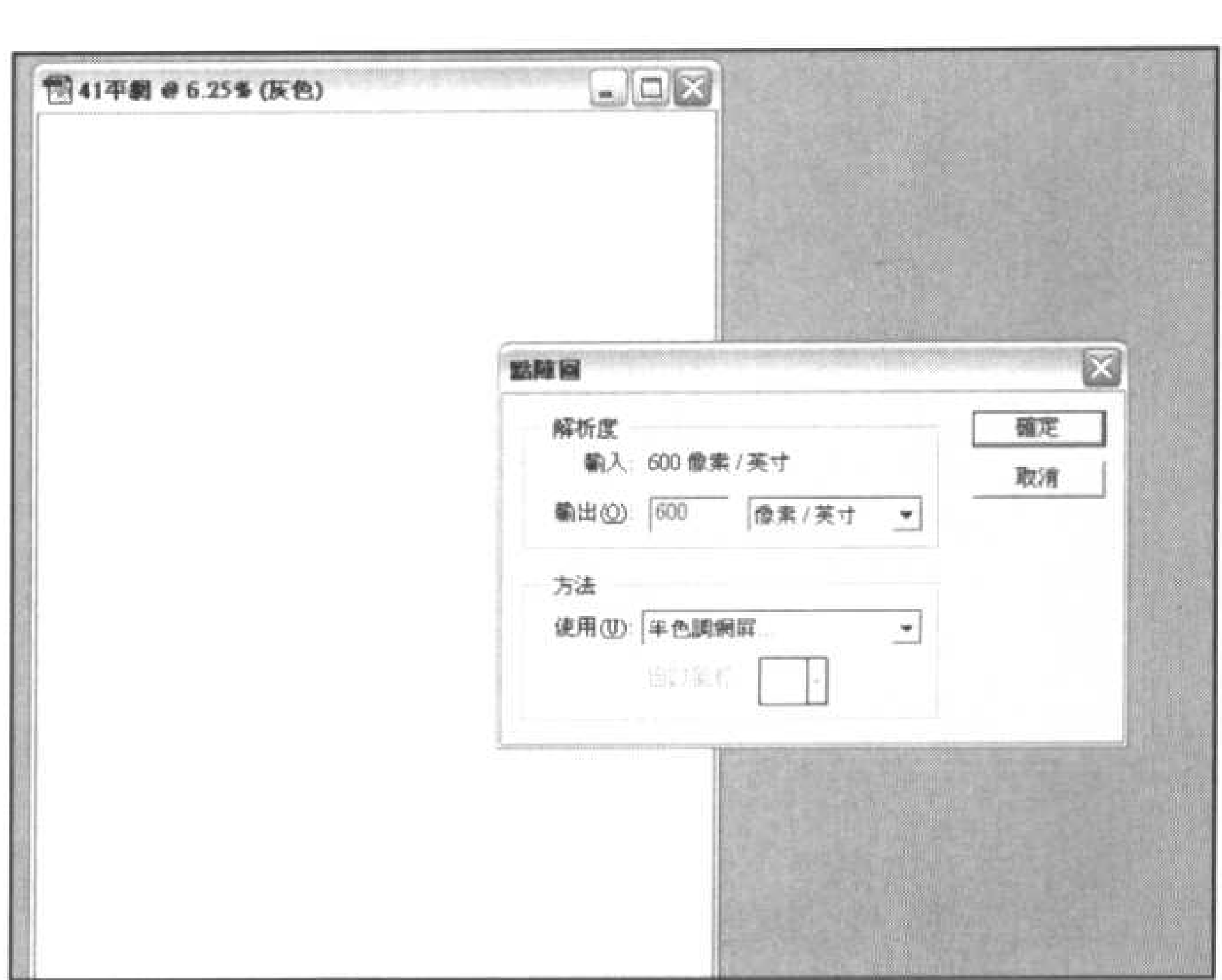


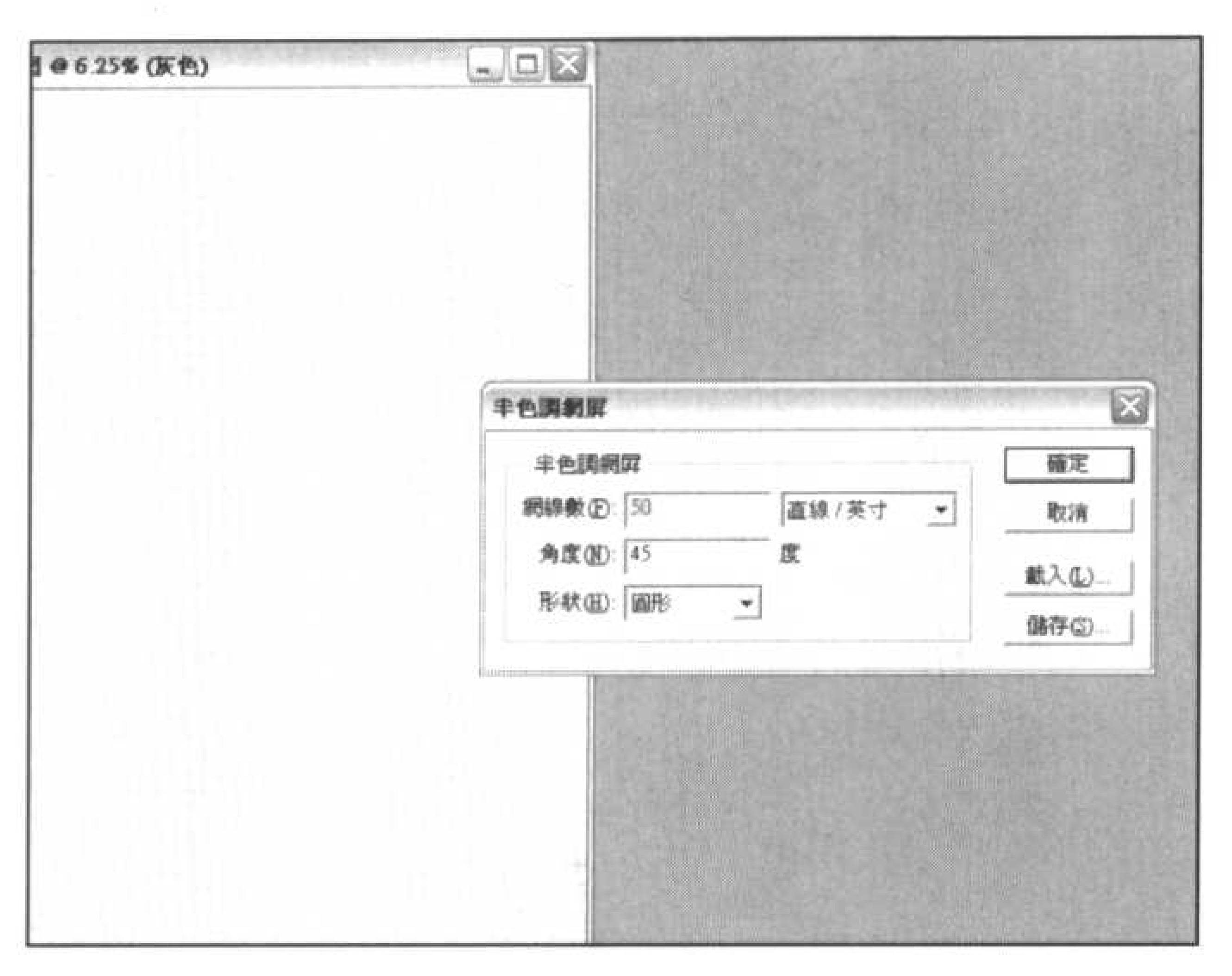
1 新建一张600DPI的36CM＊25CM大小的灰度图像。

2 点击颜色选择，将K值（代表黑色）设定为10%。

3 用油漆桶倒入整张图里面。



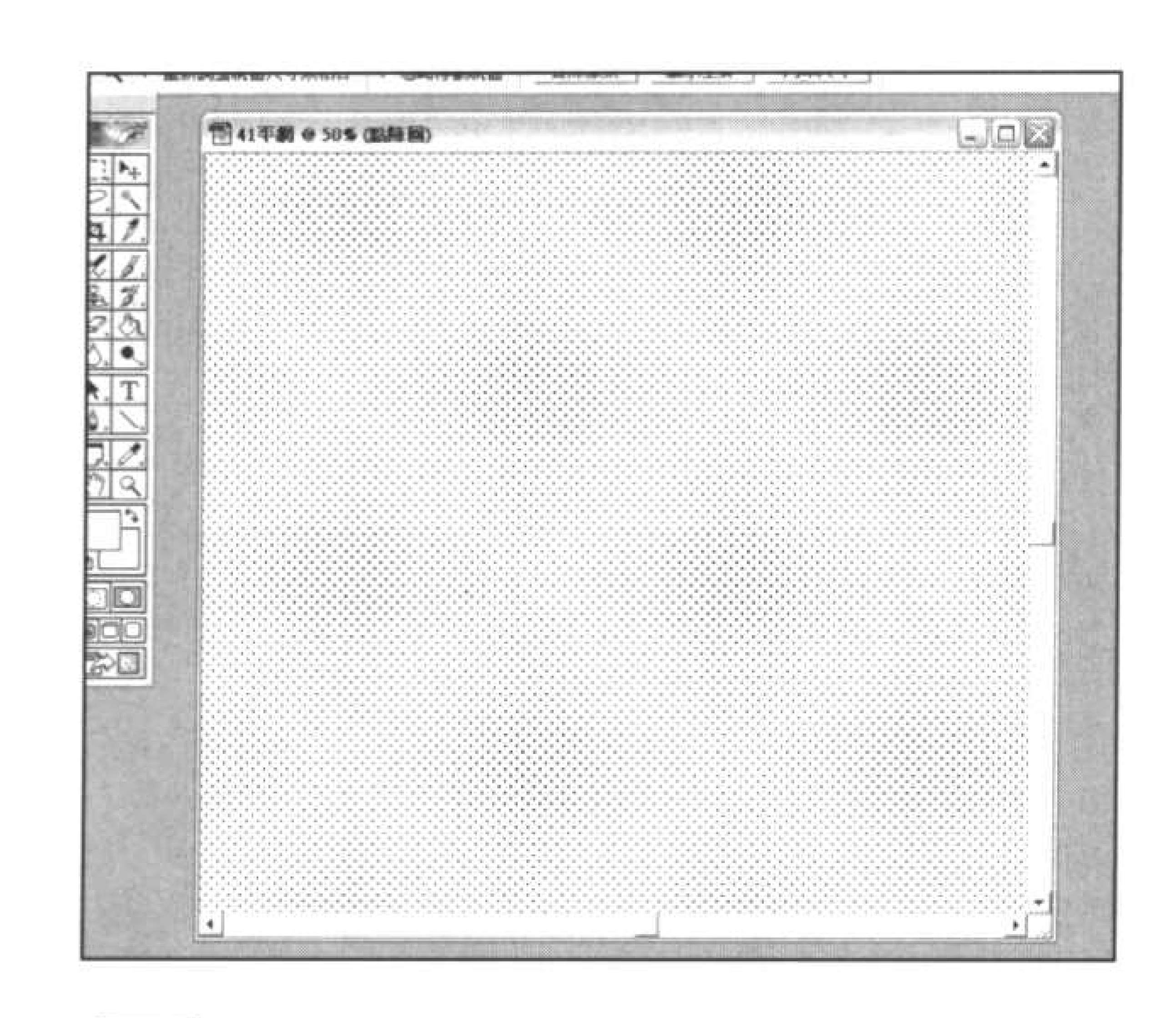




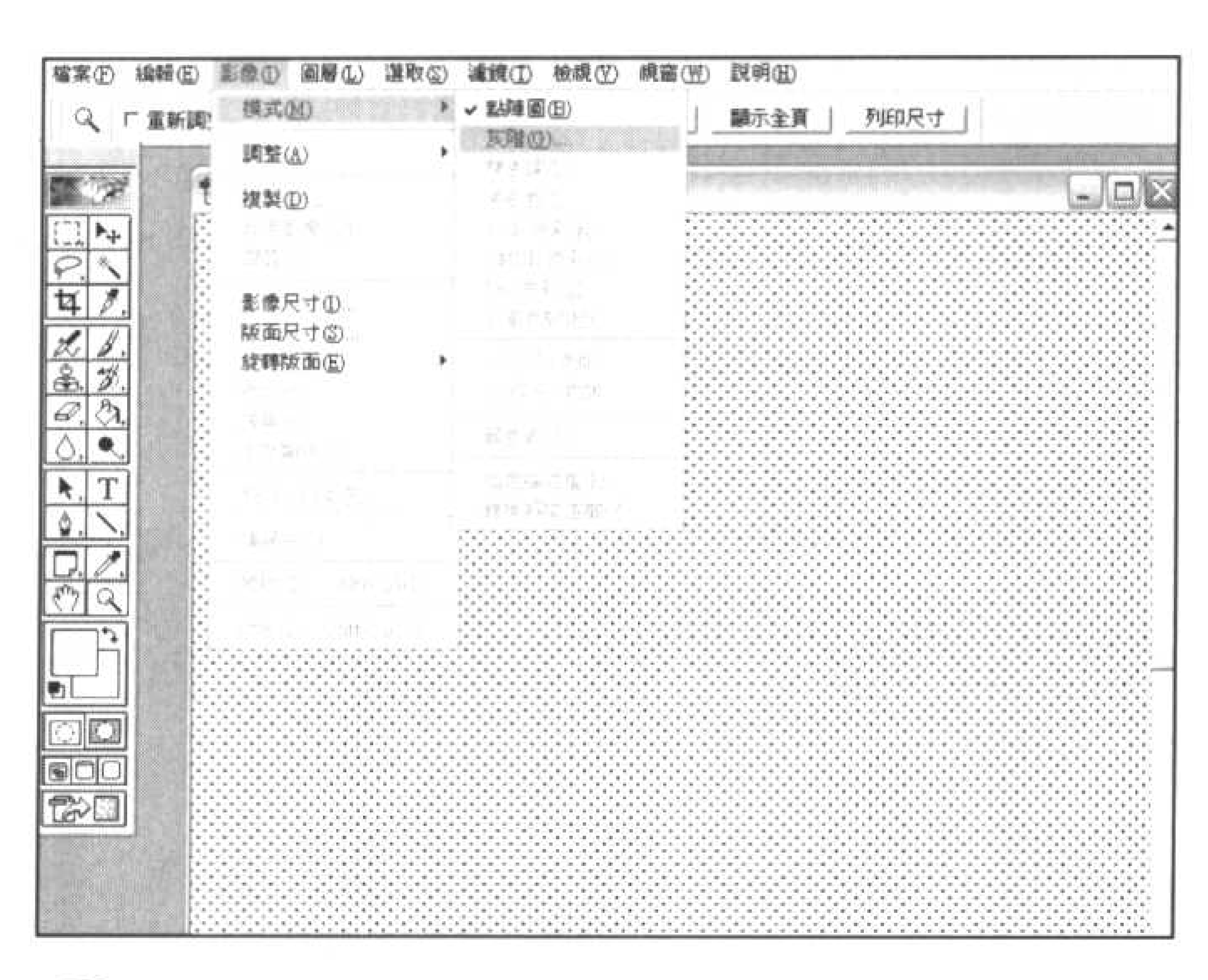
4 点击“图像”＞“模式”＞“位图”，会出现如上图的数值调整选项。

5 在分辨率的设定上输出及输入的数值必须是一致的，所以我们一样填上600DPI。而在方法上我们选择灰色部分会变成像网点的设定——“半调网屏”。

6 若想做出41号网点，一般频率都在50线，所以频率的部分填上50。而网点角度都以45度来呈现，所以也填上45度。最后的形状选项，选择常见的网点形状——圆形。



7 按下确定，将你的图放大来看就可以发现你的图已经变成了一张41号网点了唷！



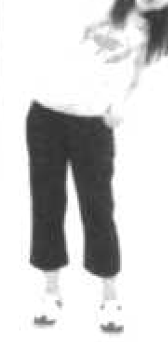
8 为了便于日后我们完稿时大多以灰度进行处理的方式，避免打开此文件后又要再转回灰度才能使用的不便，可将你的网点文件转回灰度后再进行保存，如此你就能拥有一张41号的电脑网点了，是不是很方便呢？





小提醒 ★★★★★

电脑可以制作出来的平网种类非常的多，但是也不是每一种效果都适合表现在漫画上哟！下一页列出一些常用的平网数值的一般用途，可供各位参考。

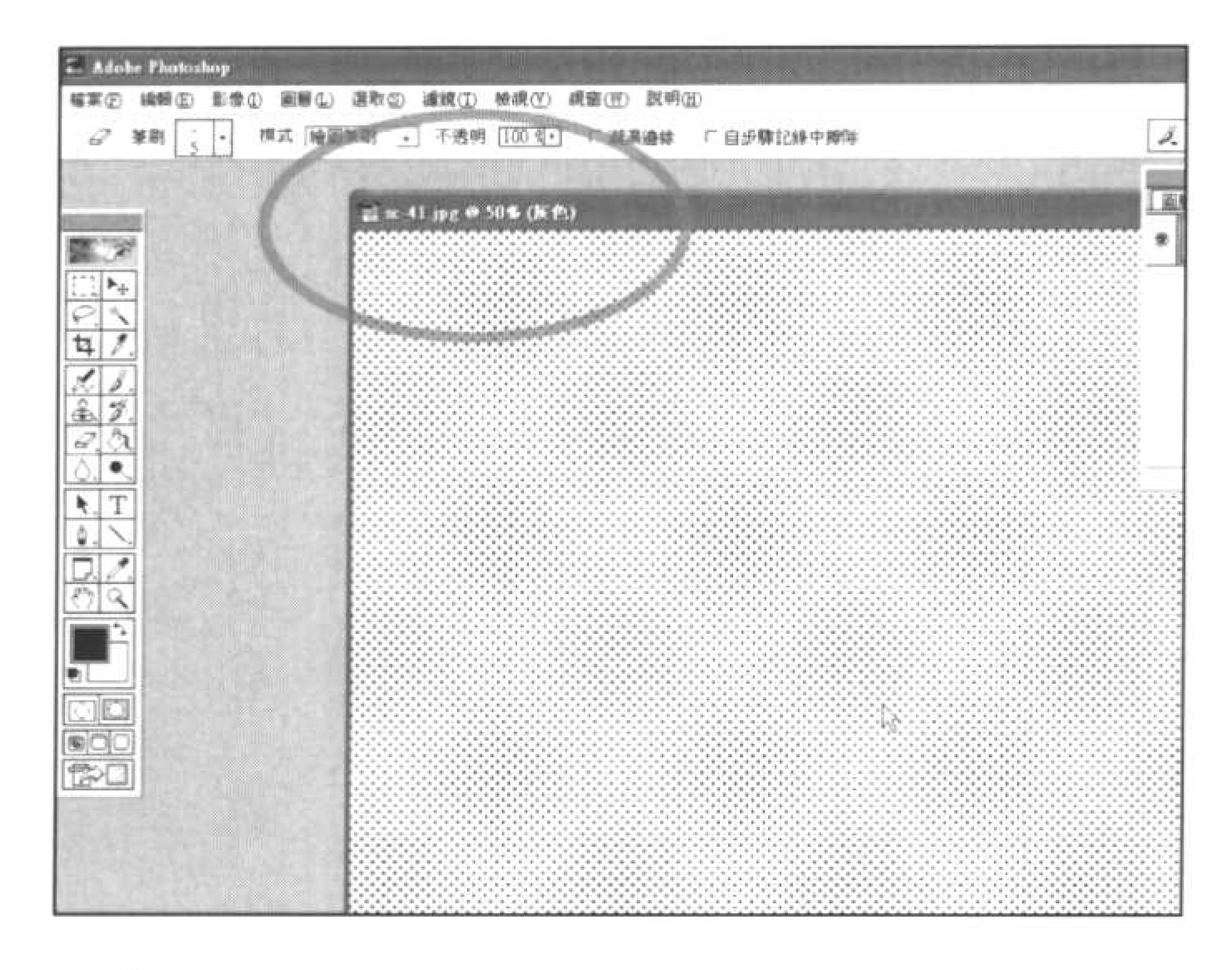


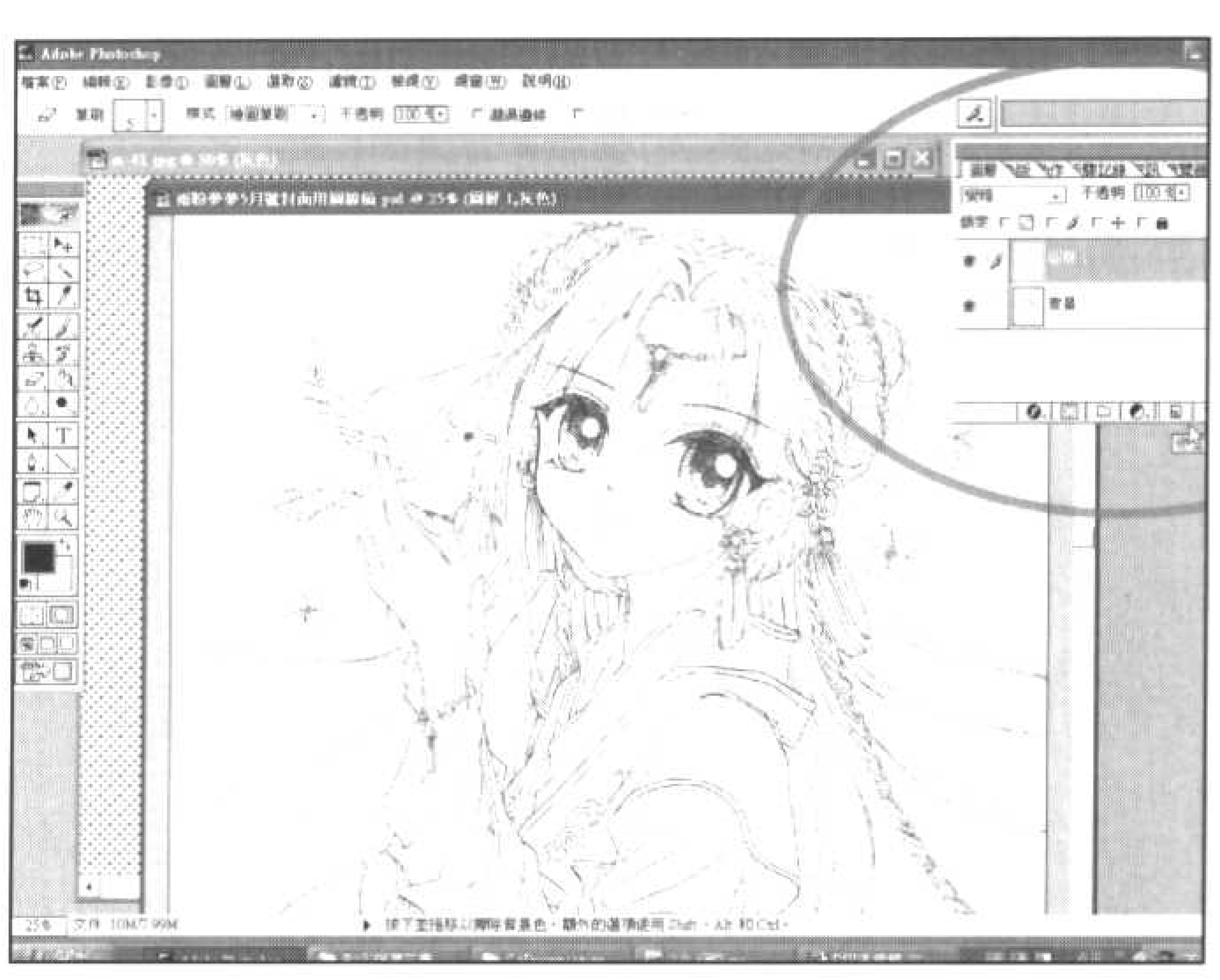
平网数值设定表

如果你想自己制作许多的平网，基本上只要照着前面步骤更改填色的灰色浓度、频率数值，就可以做出很多效果不相同的网点了唷。在此，我提供一些常用的数值设定让大家参考制作。

平网网点号码	频 率	角 度	K值%数(黑色)	一般用途
10	30	45	5%	背景/效果
20	32.5	45	5%	背景/效果
22	32.5	45	20%	背景/效果
30	42.5	45	5%	大图阴影
31	42.5	45	10%	大图偏深阴影
40	50	45	5%	一般偏淡阴影
41	50	45	10%	一般阴影
42	50	45	20%	大图偏深阴影
50	55	45	5%	小图偏淡阴影
51	55	45	10%	小图用阴影
52	55	45	20%	小图偏深阴影
61	60	45	10%	阴影/填色色调
91	85	45	10%	适合金属色调
92	85	45	20%	填色色调

电脑绘图－如何贴网点



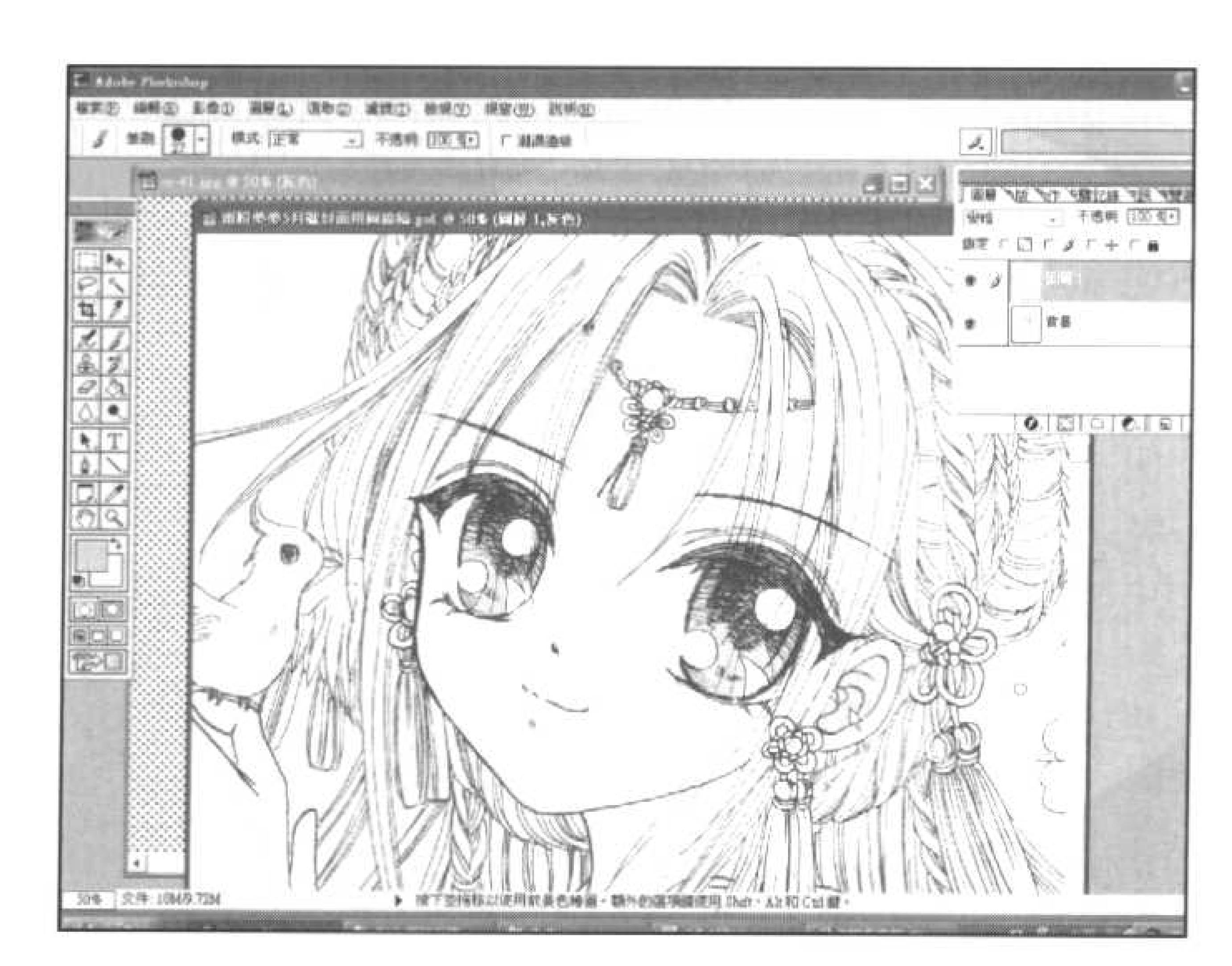


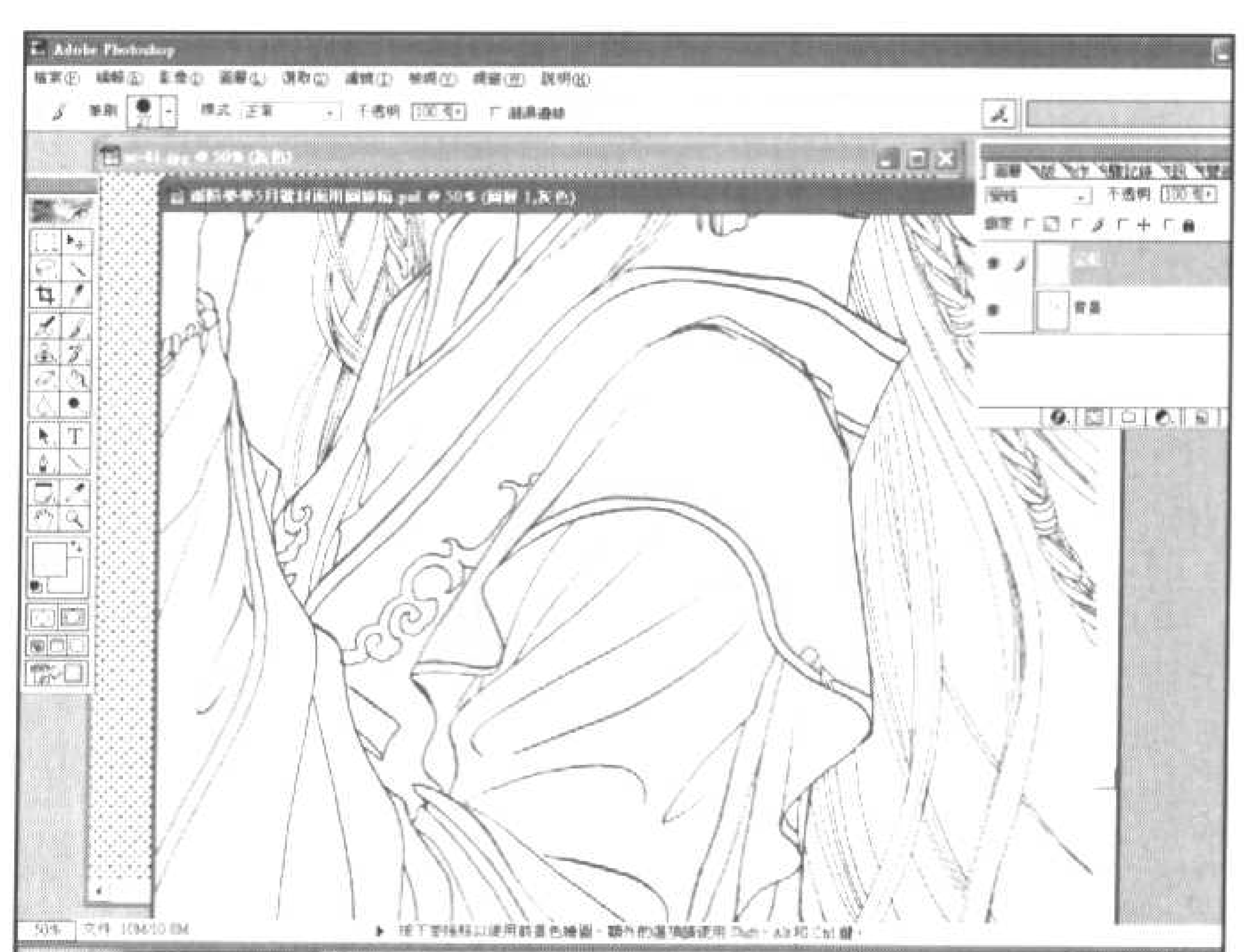


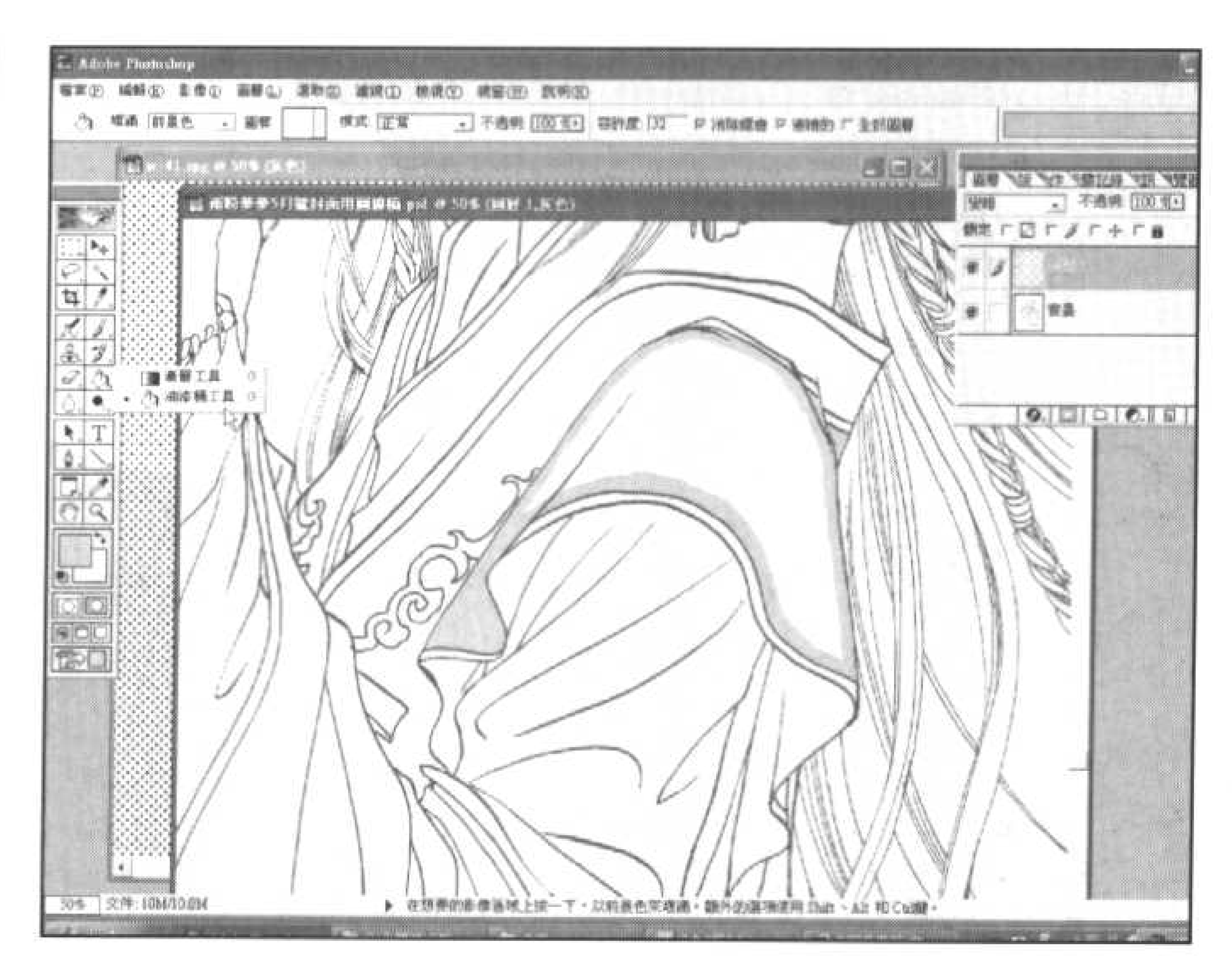
1 做好了我们想要的网点，现在，我们就挑一张网点来作为我们贴网的说明示范吧！电脑贴网的方式，我大致以个人习惯来作说明，因为每个人的做法都不太相同，各位可以斟酌使用。

2 建议每次要贴一张号码不同的网点，都要先开一张新图层，将原本“正常”模式的图层调设定为“变暗”的模式，点一下该图层，确定要在此图层上开始动作。

3 将绘图“笔刷”设定为“铅笔”，设定好数值。





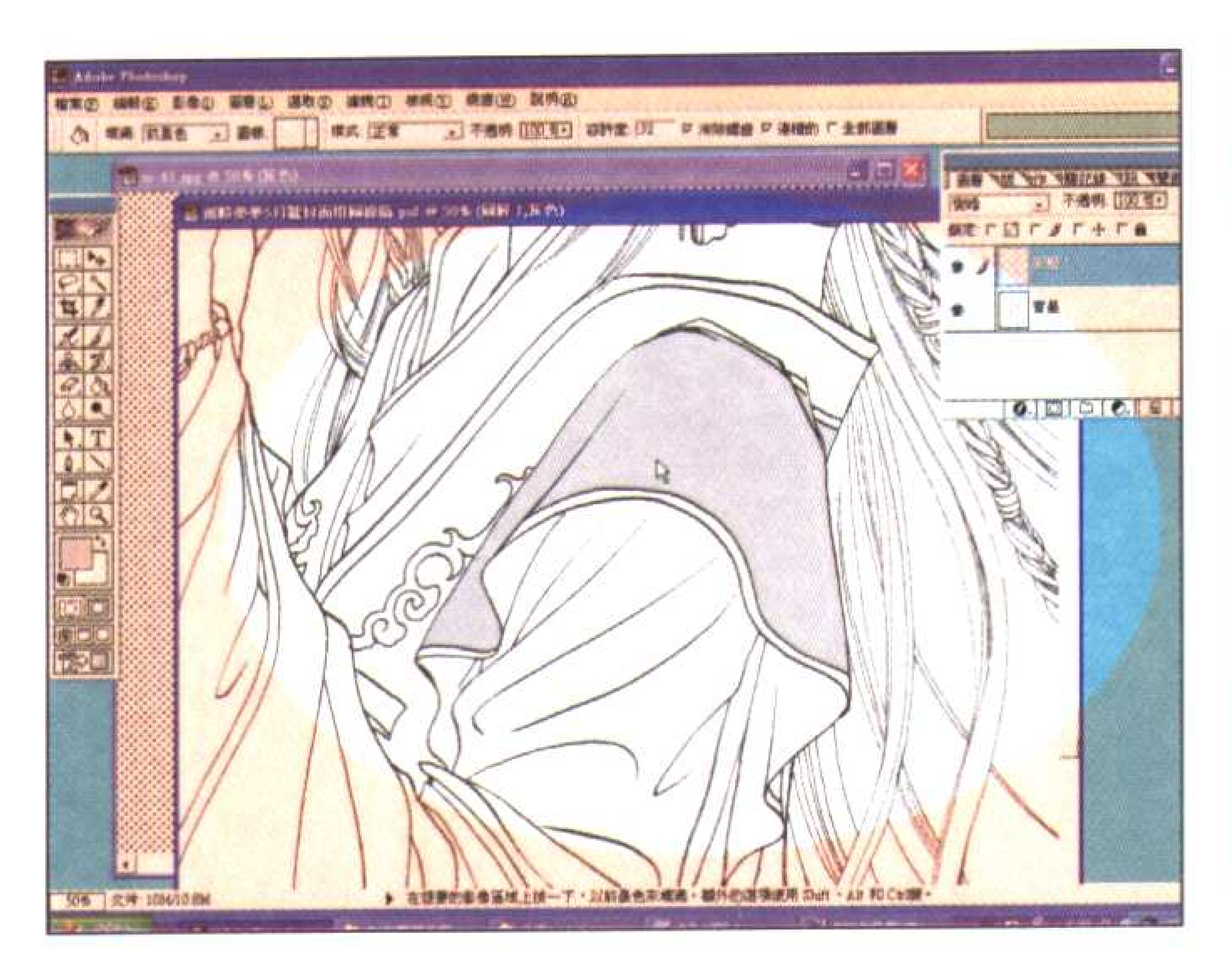


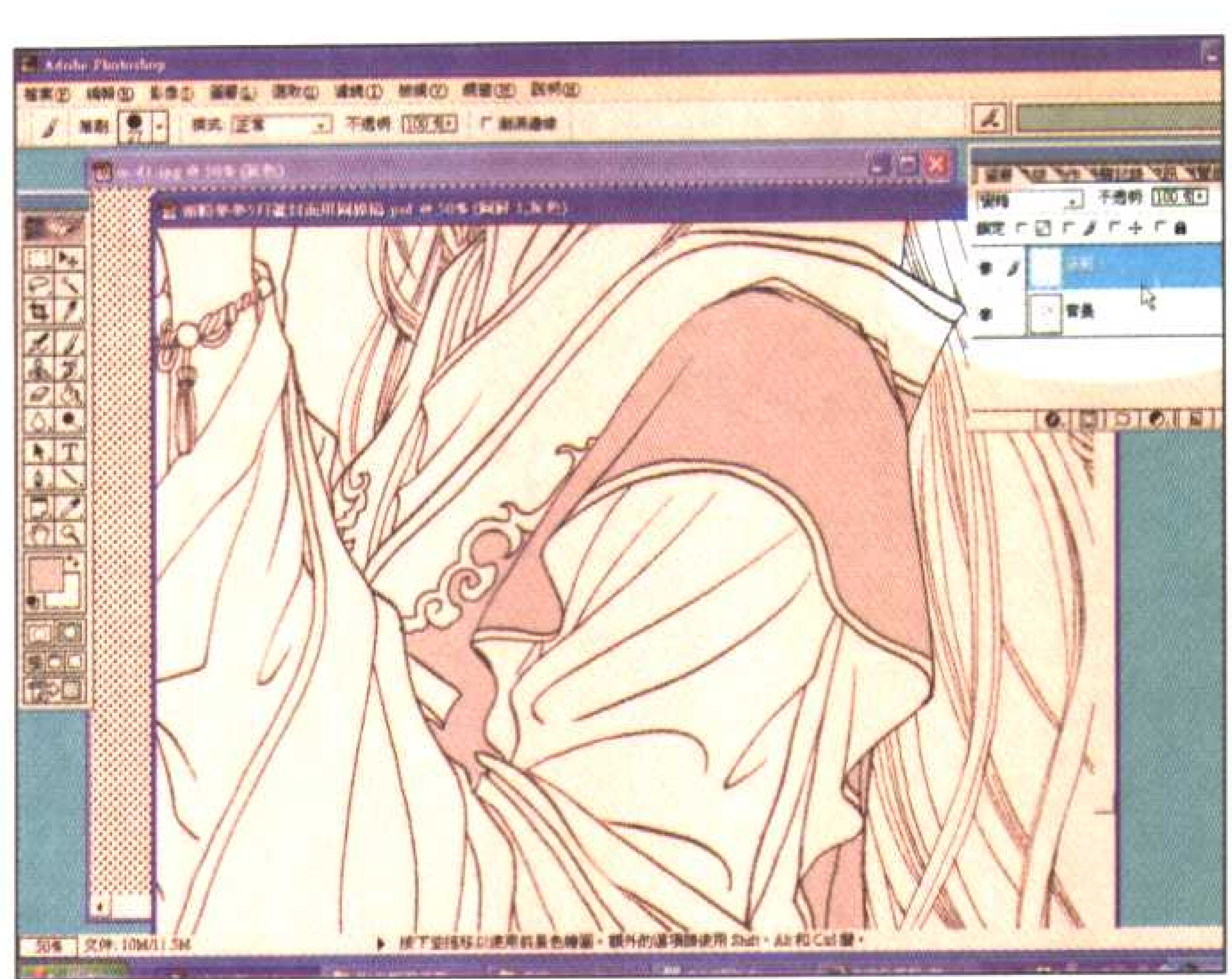
4 选一个灰色调颜色，将它当成我们等一下要贴网的灰色调，开始在该图层上，将你要贴网点的部分以涂色的方式涂上。

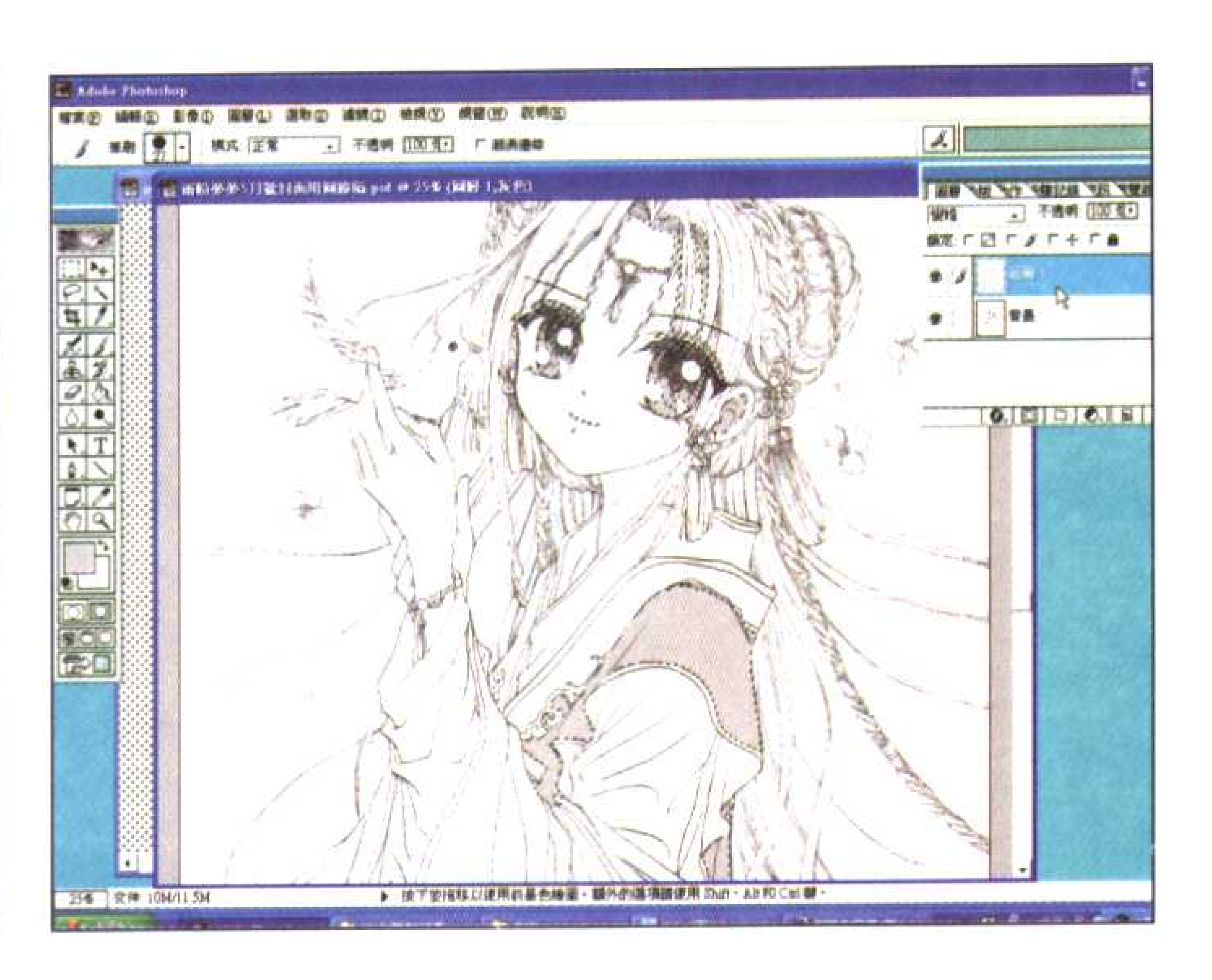
5 大范围部分，可以先将要涂色的外围部分，涂成边缘连接的封闭区域，用铅笔或绘图笔刷先在同图层（图层一）上，将已经选择的灰色，勾勒出要填入颜色的范围。

6-1 接下来请点选油漆桶（如上图）。





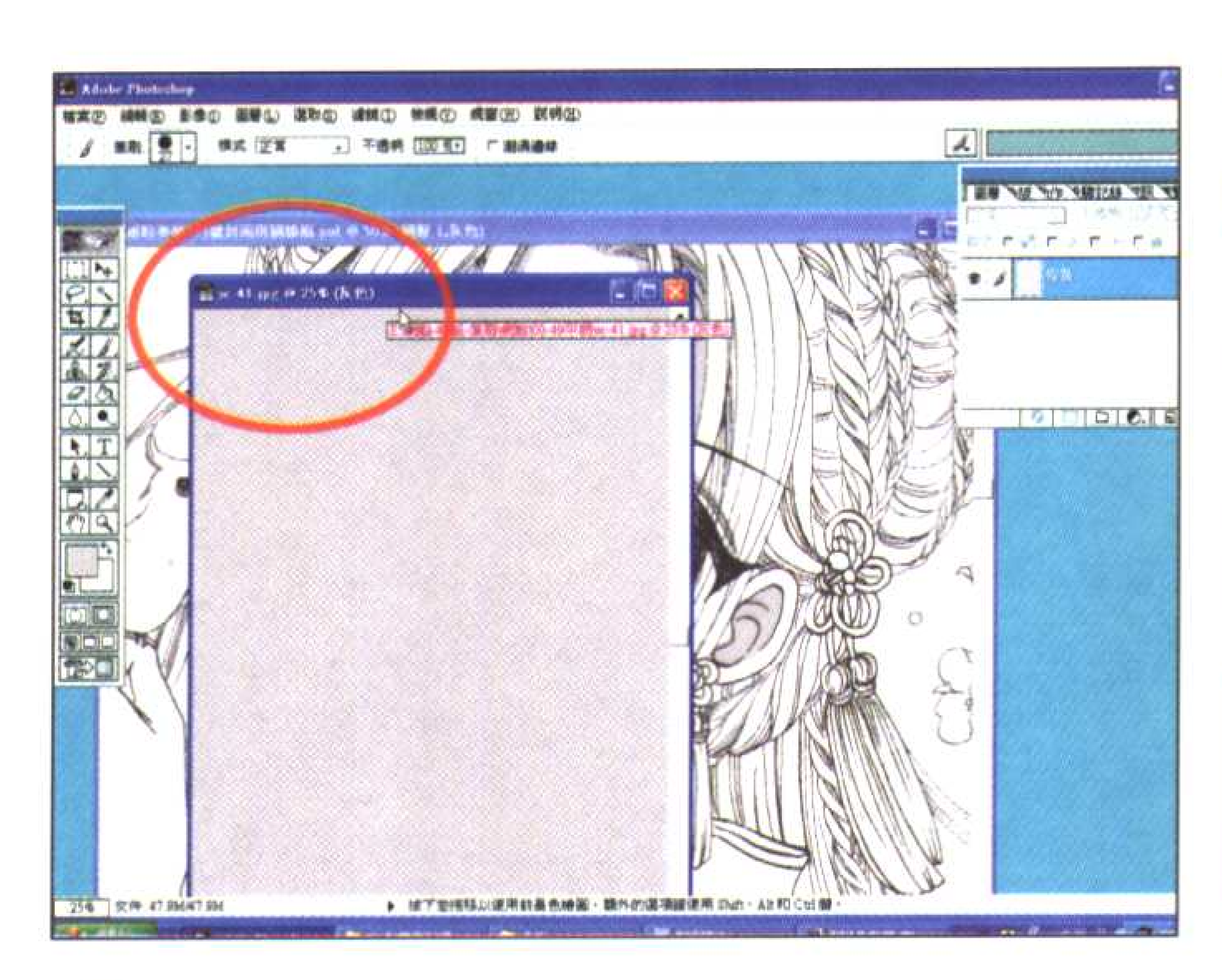


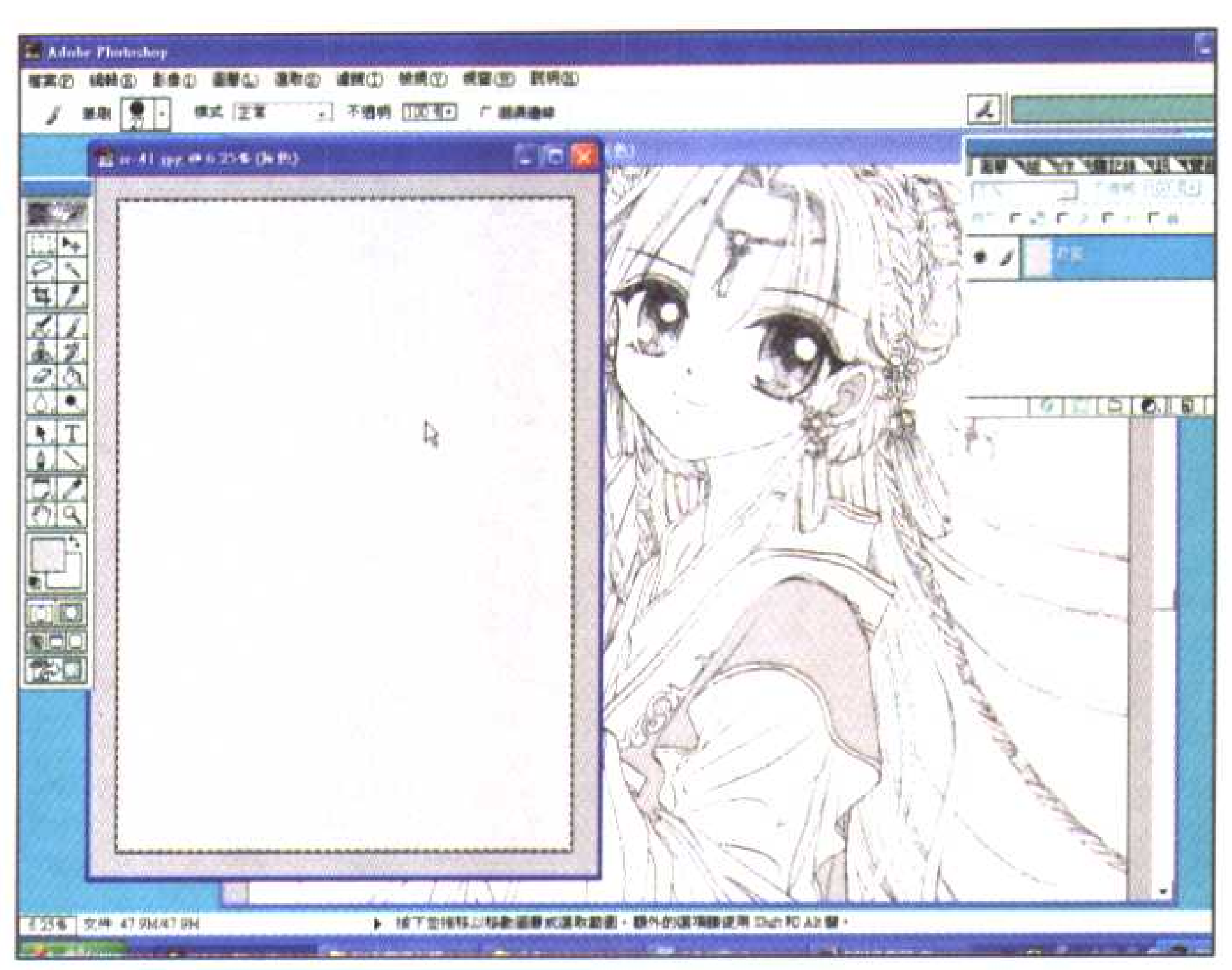


6-2 将灰色倒入此区域后，大范围就被填满了灰色啰，记得检查是否超过范围。

7 将想贴网的部分都贴满了之后，按住键盘上的CTRL键，然后点选一下该图层。

8 这时可看到，刚刚我们在此图层所画的灰色部分被选取出来了。





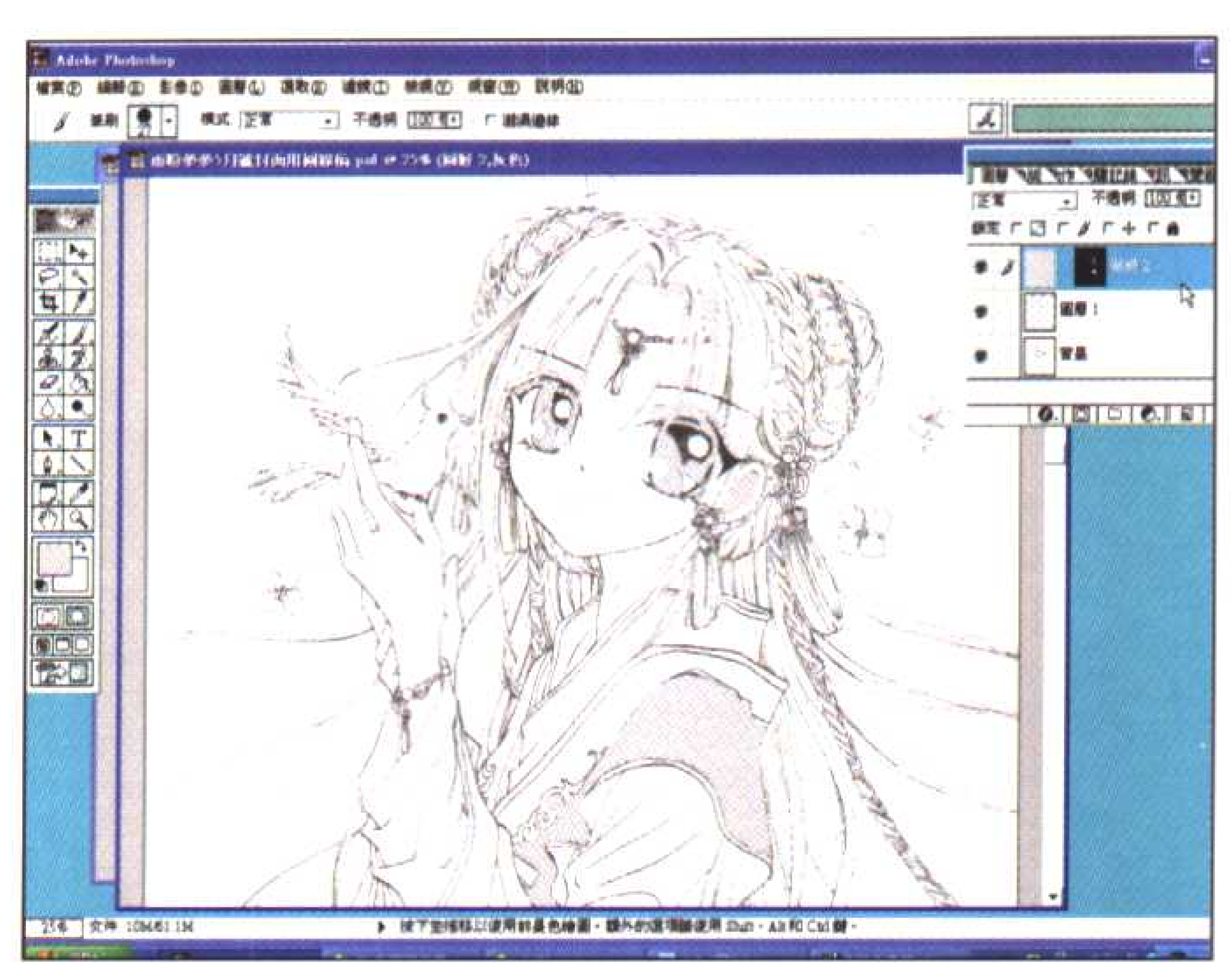


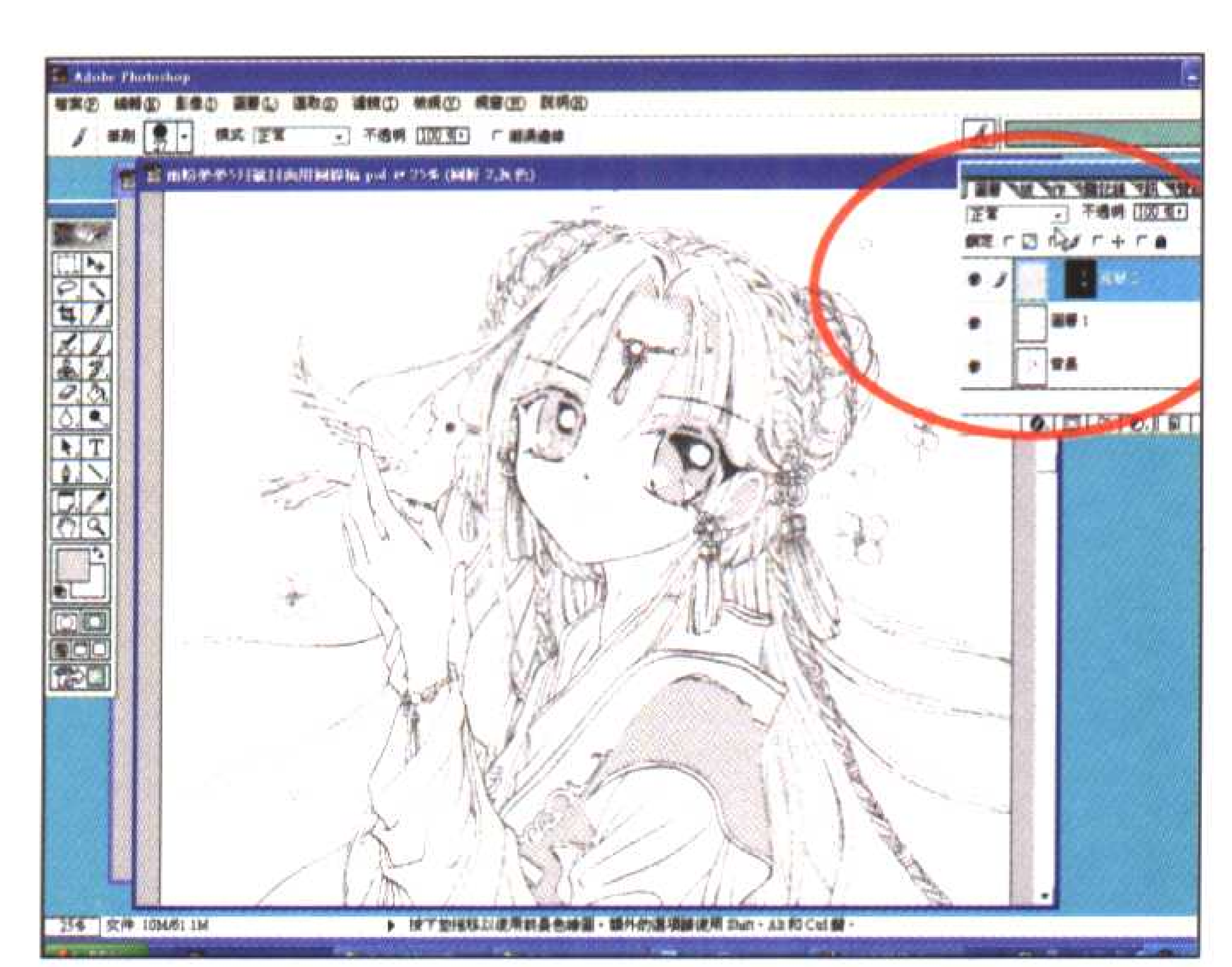
9 打开制作好的网点文件。我们就用贴影子常使用的41号平网网点来贴上我们刚刚画好灰色想贴网点的部分。

10 开启了41号网点，我们先将此网点全选(CTRL+A)后，再按(CTRL+C)将此网点复制。

11 我们全选又复制了这张网点，然后就可以将这张网点贴上我们刚刚所画的灰色调要贴网也被我们选取出来的那张图层了。



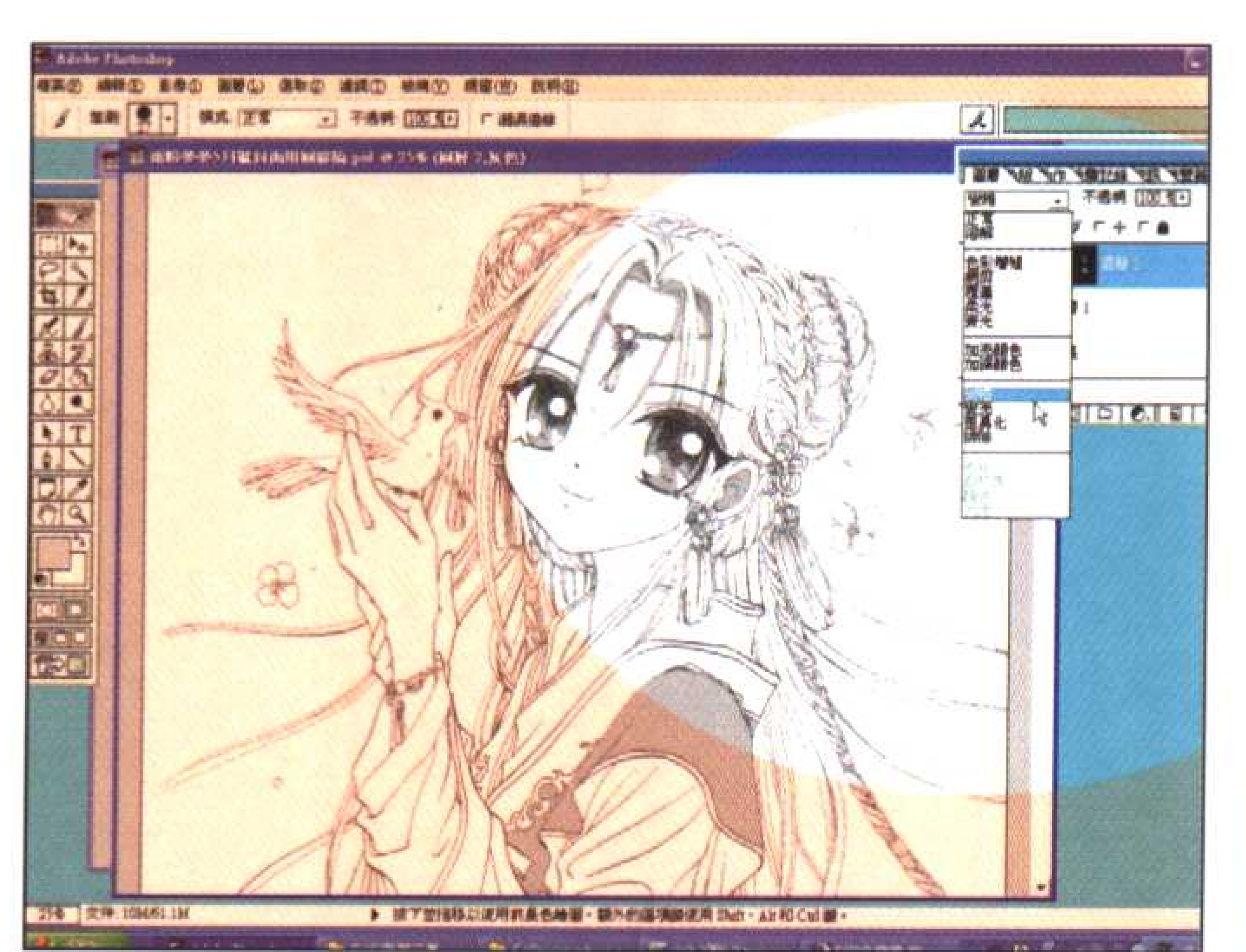


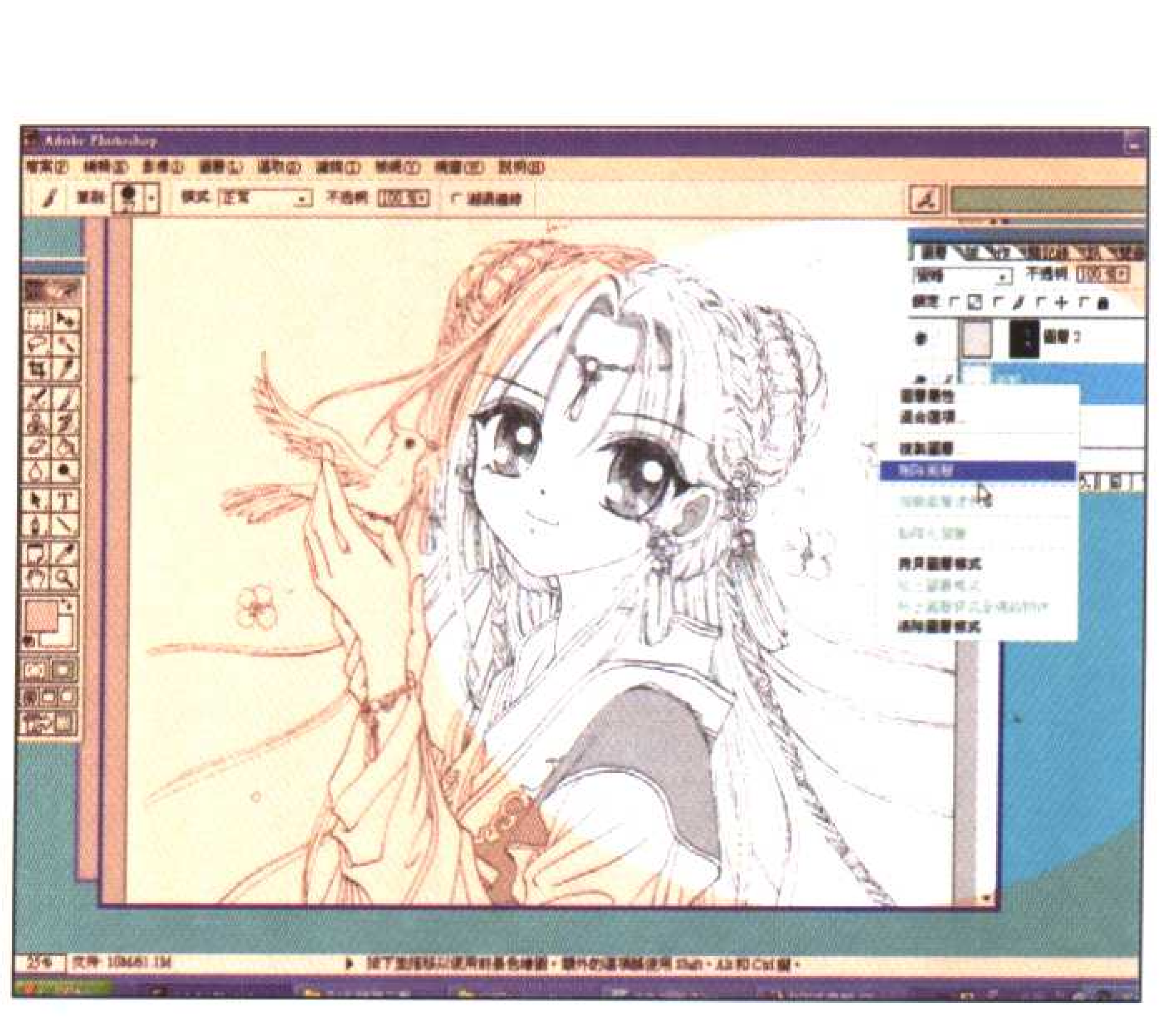


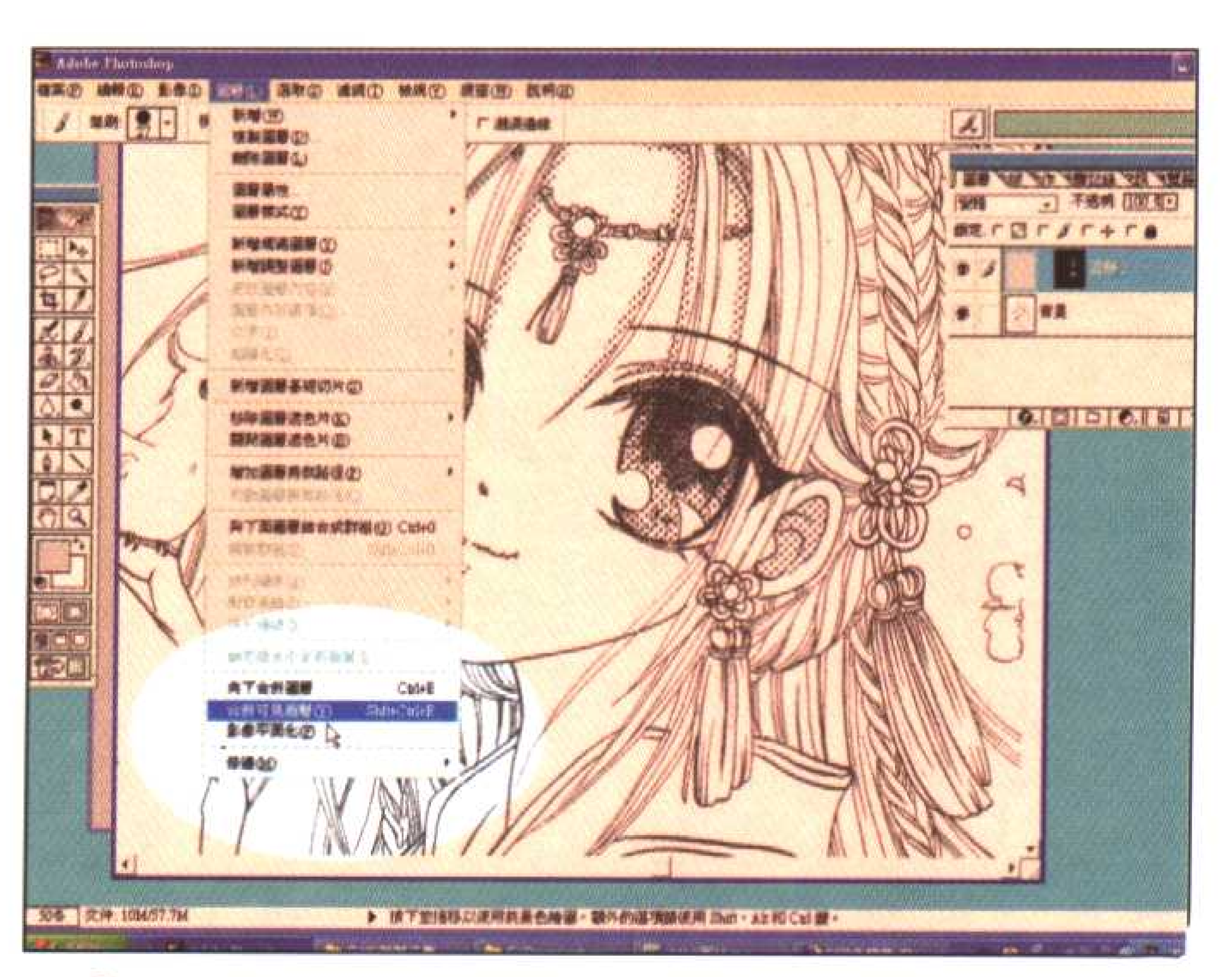
12 选择“编辑”>“粘贴入”，或直接按下CTRL+SHIFT+V将复制的41号网点贴入被选取的灰色调图层内，执行后，就可以清楚看到那张网点被贴入范围内了唷。

13-1 此时，你看了看图，就是觉得哪里怪怪的。我们看一下刚刚那张图层的上方，是不是多了一张图层呢？

13-2 没错，新增加出来的图层，正是我们刚刚贴上的41号网点，但由于它新增进来时，图层的模式会自己设定为“正常”模式，所以会遮蔽掉下方图层的轮廓或物件。







13-3 我们将此图层再改为“变暗”模式，就可以看到下方的轮廓线了。

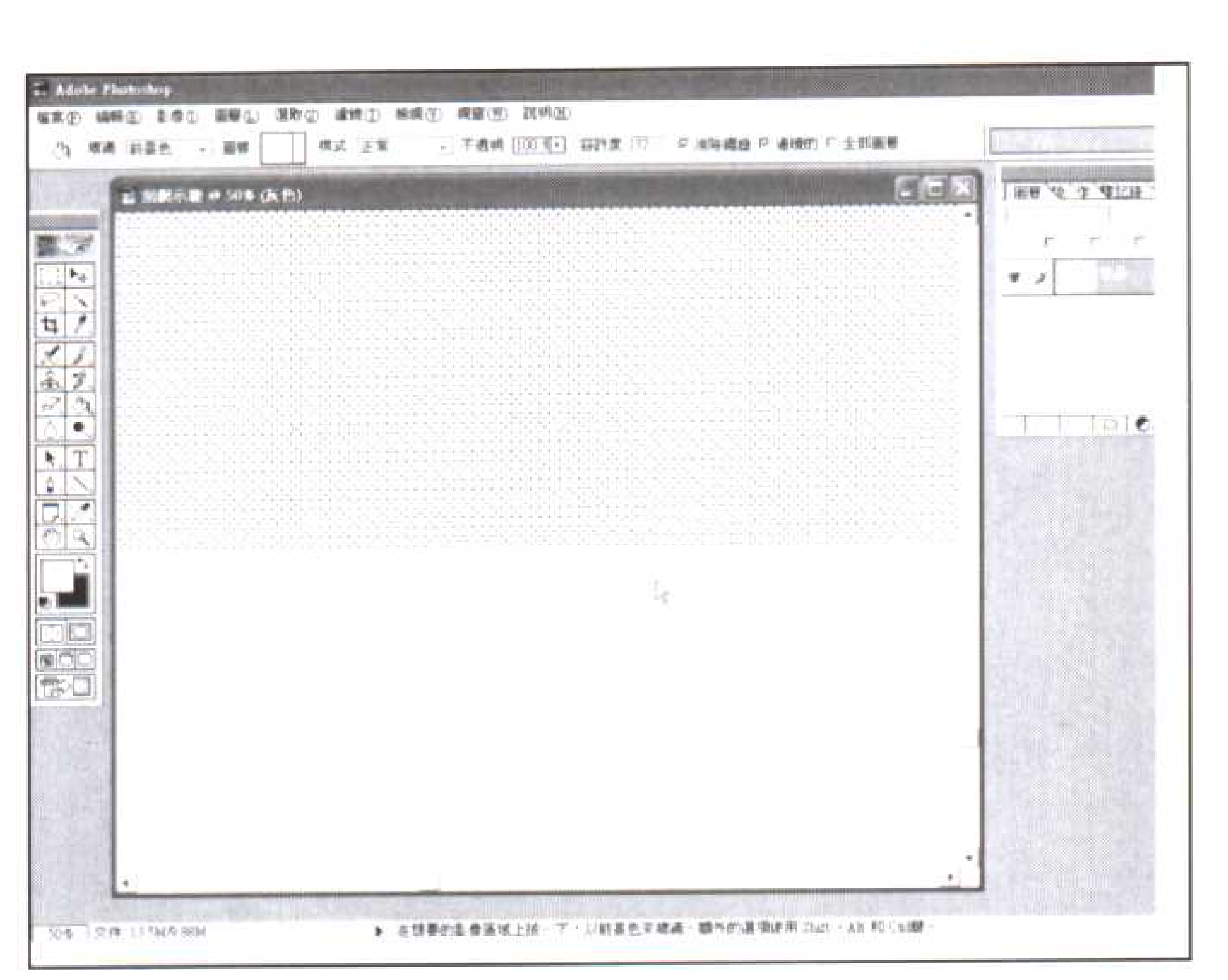
14 但是还有一个步骤，就是我们用来画灰色调的那张图层，画上灰色的部分已经被41号网点取代，所以它变成是多出来的图层，可将此图层删除。

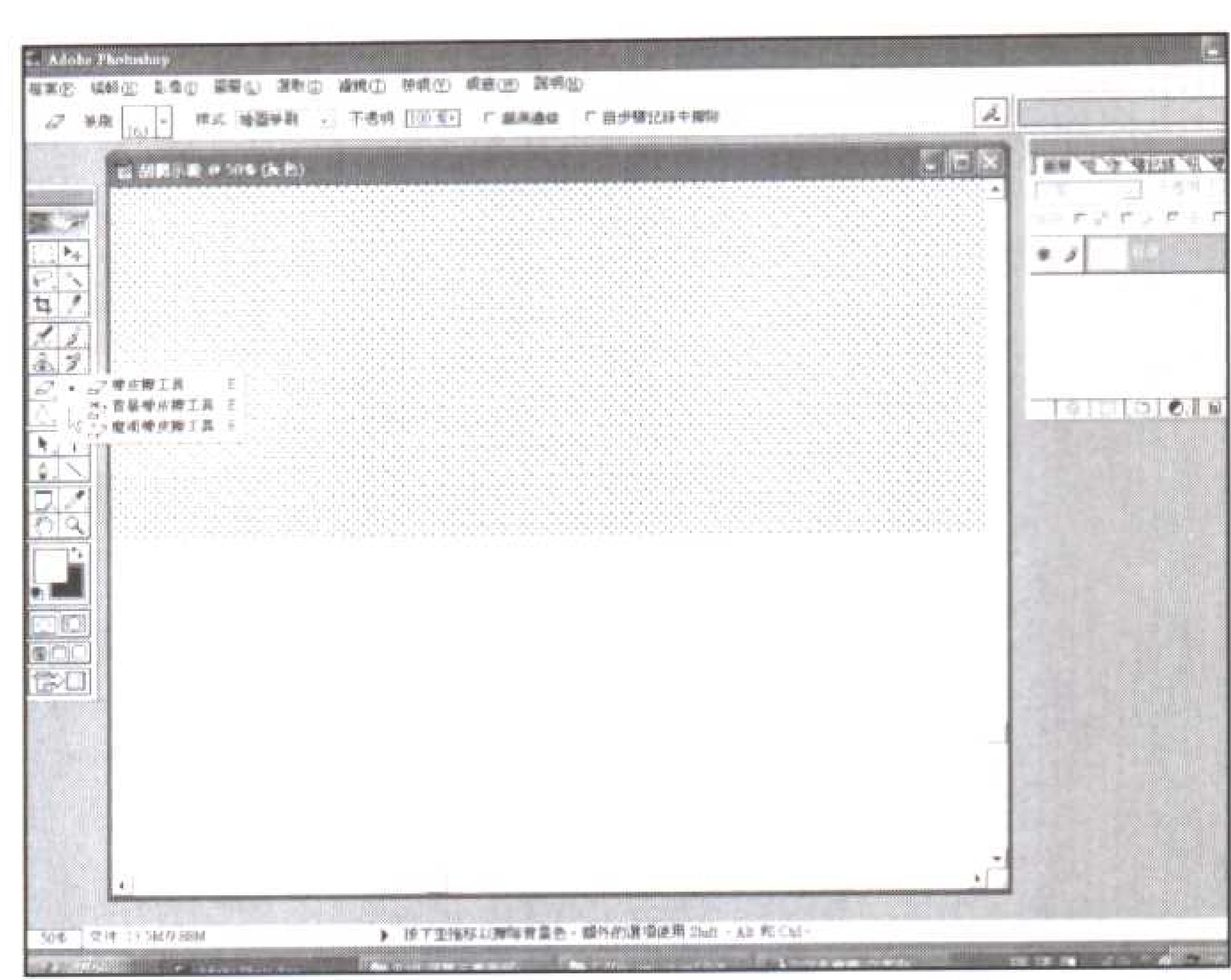
15 如此一来你的图就贴上网点了。如果一切都妥当了，可以考虑先将完稿却未合并图层的稿子另存一个未合并的文件以便日后需要修改时使用。

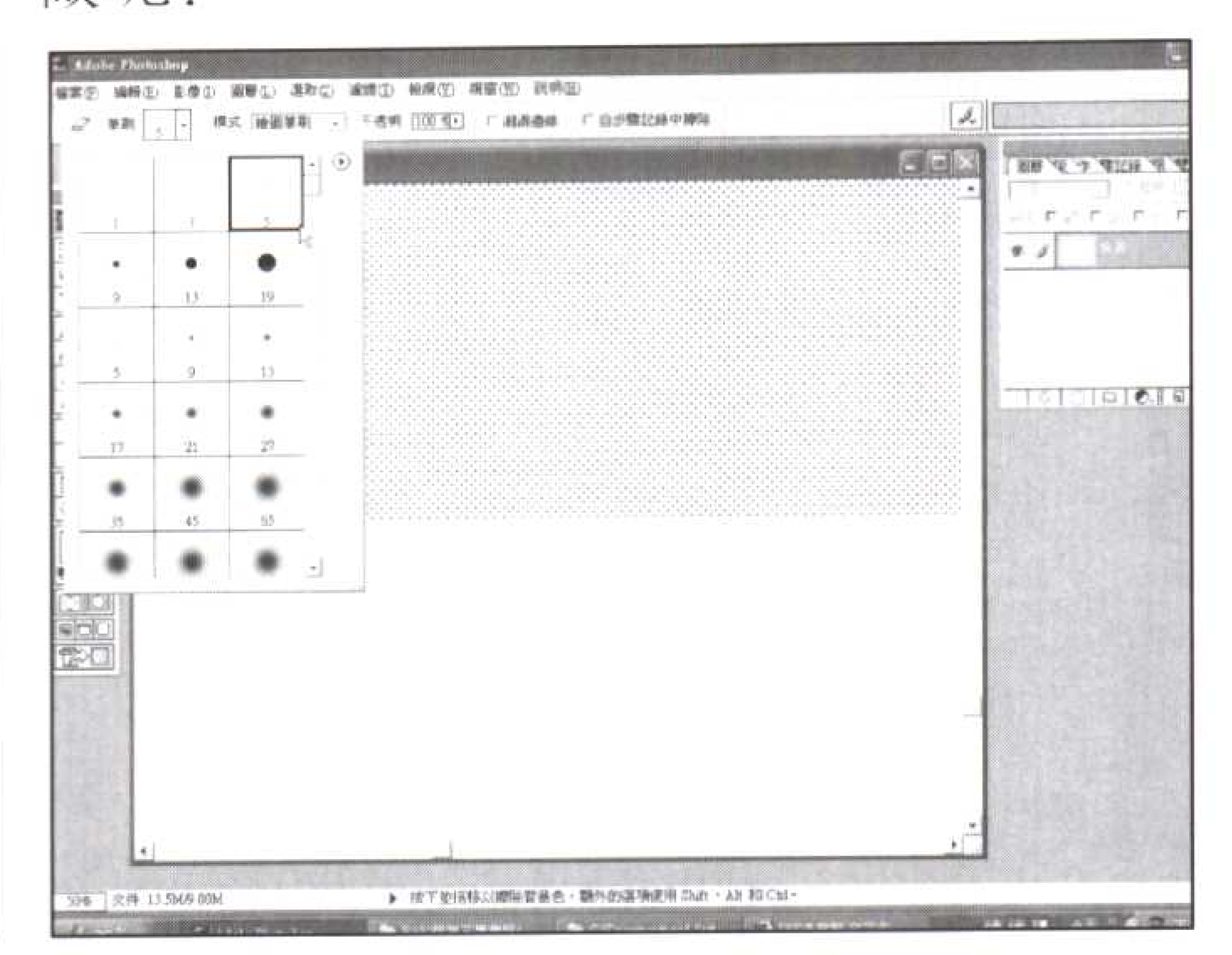


电脑完稿－刮网部分

由于电脑贴网及完稿已经不需要用到笔刀去做刮网效果，但是若要在电脑完稿上做出刮网的效果，又该如何去做呢？



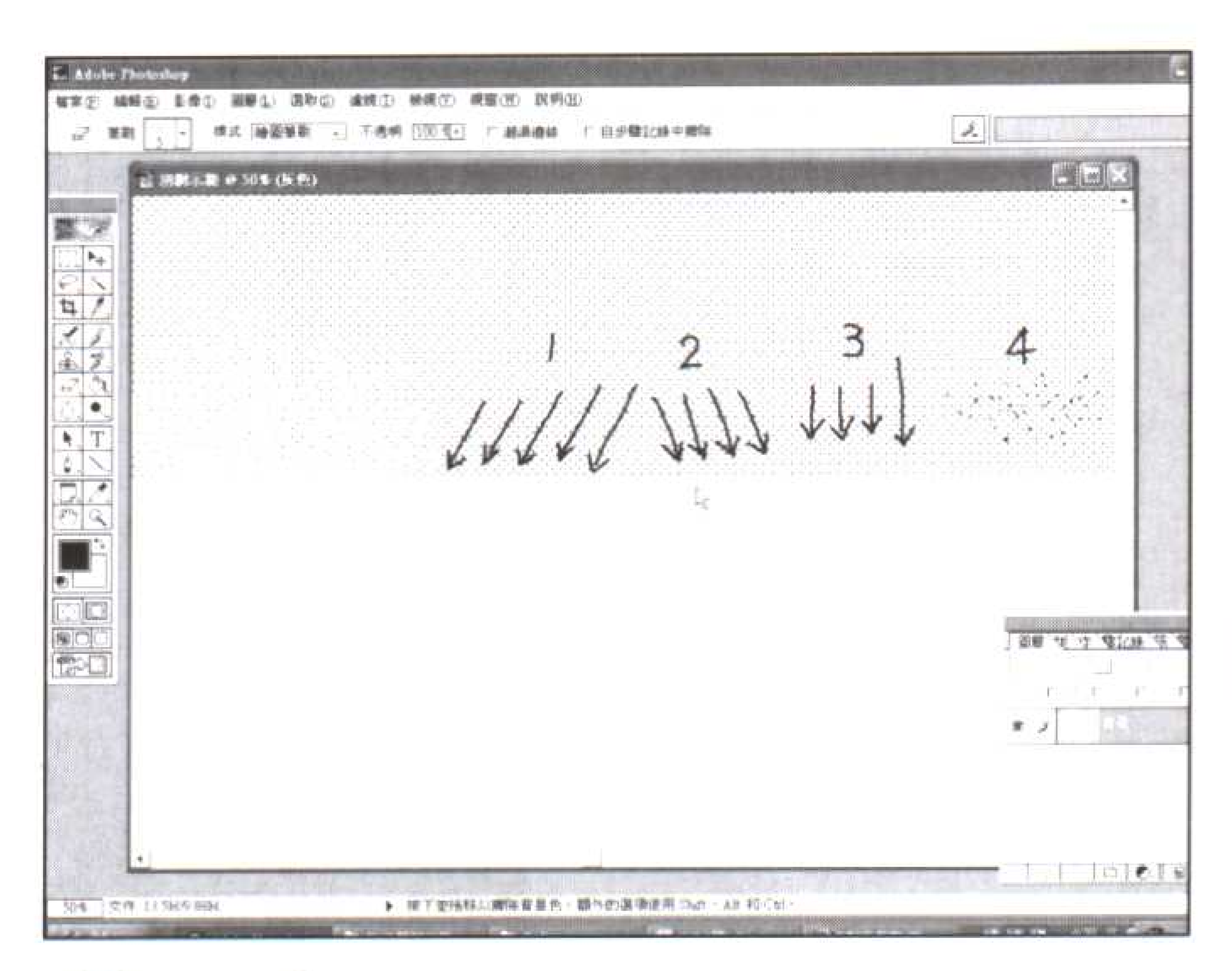


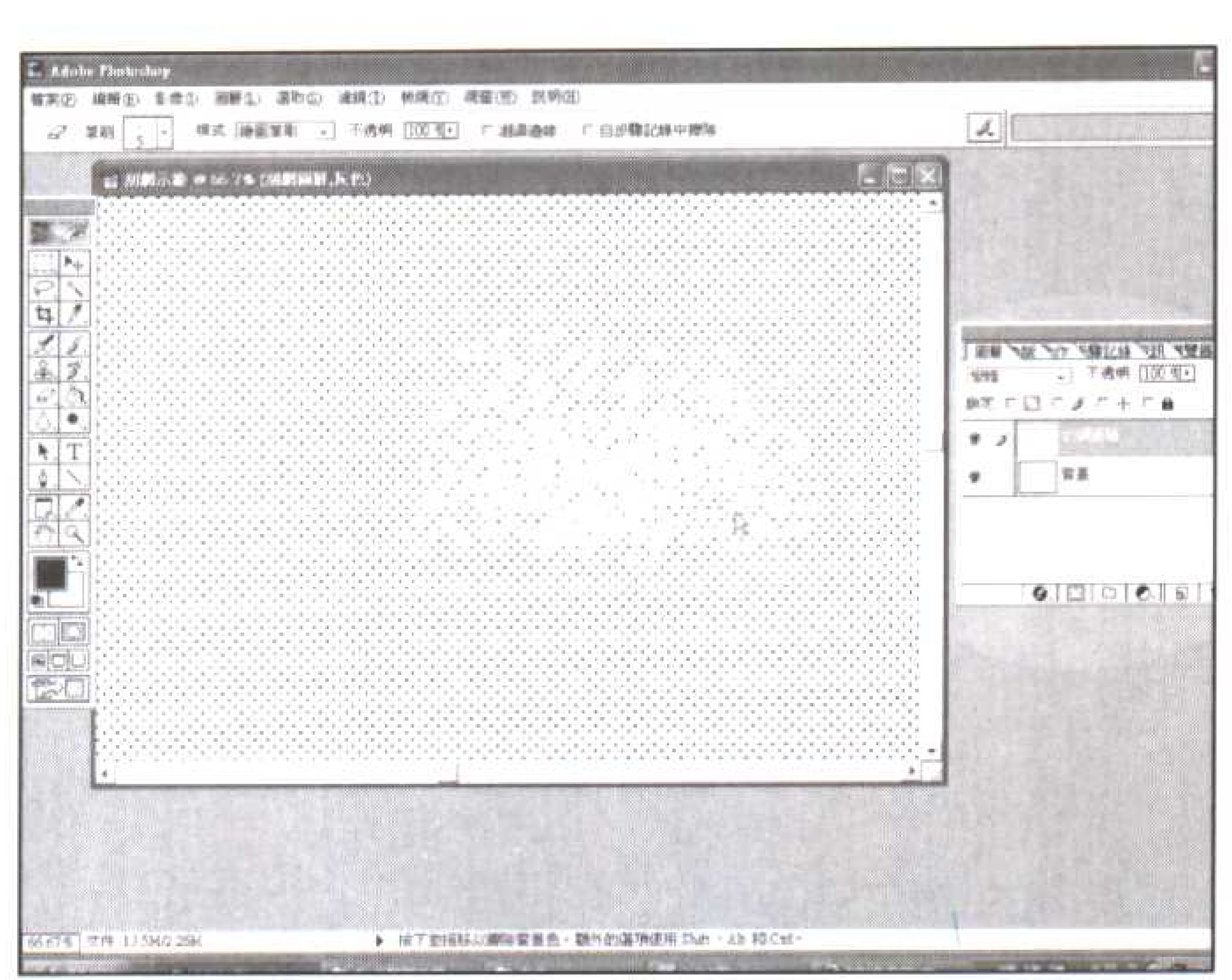


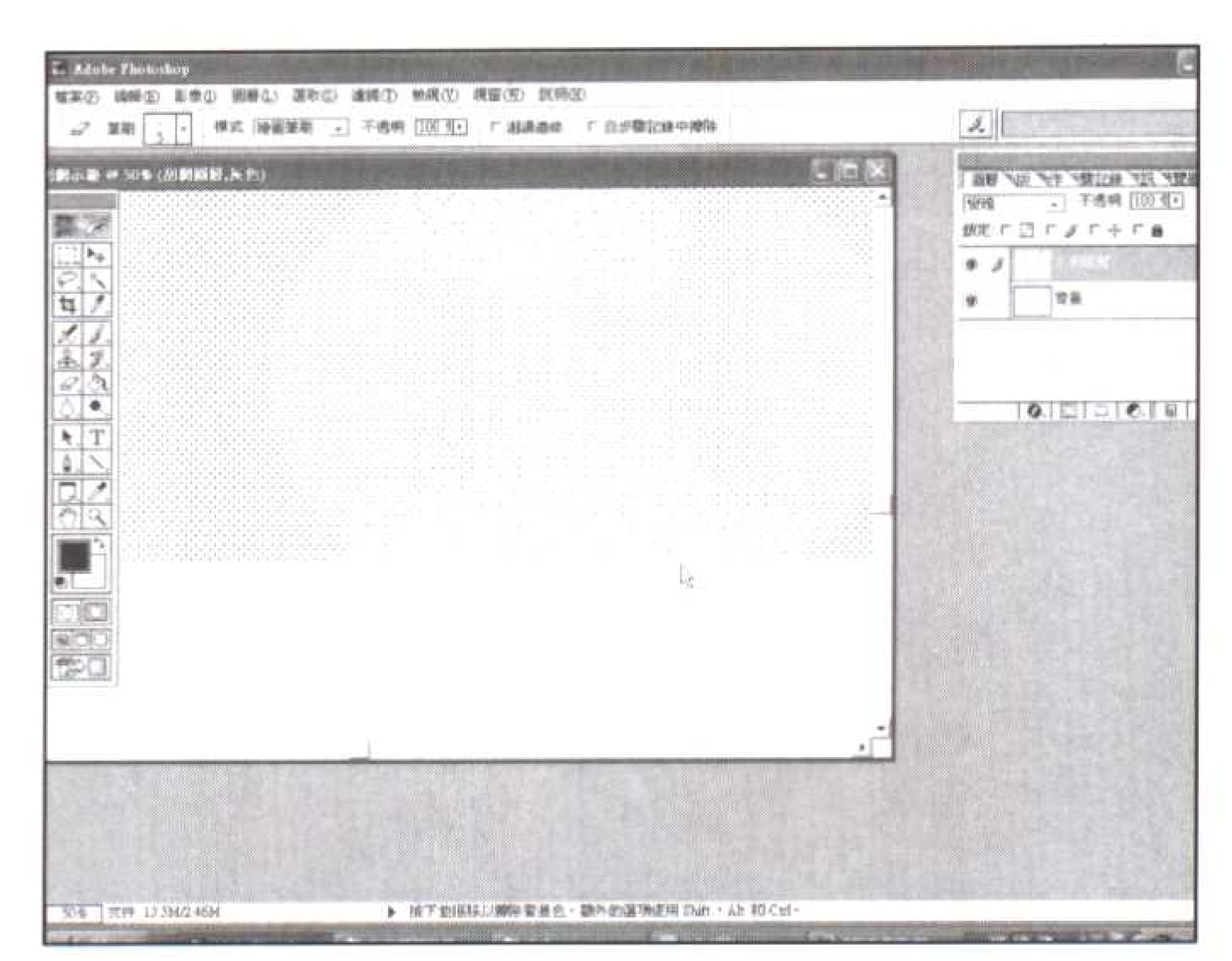
1 其实，电脑贴网有很多种方式，都可以让网点在画面上呈现渐层的效果。但是，如果你想做成较有手工绘图感觉的刮网效果，可以好好利用“橡皮擦”这个工具唷。

2-1 将“橡皮擦”设定好你要的数值。我们需将“橡皮擦”假想成笔刀刀尖的部分。

2-2 最好能设定成与网点颗粒相较再大一点点的笔刷大小(以个人习惯一般会设定数值约在1～5)。





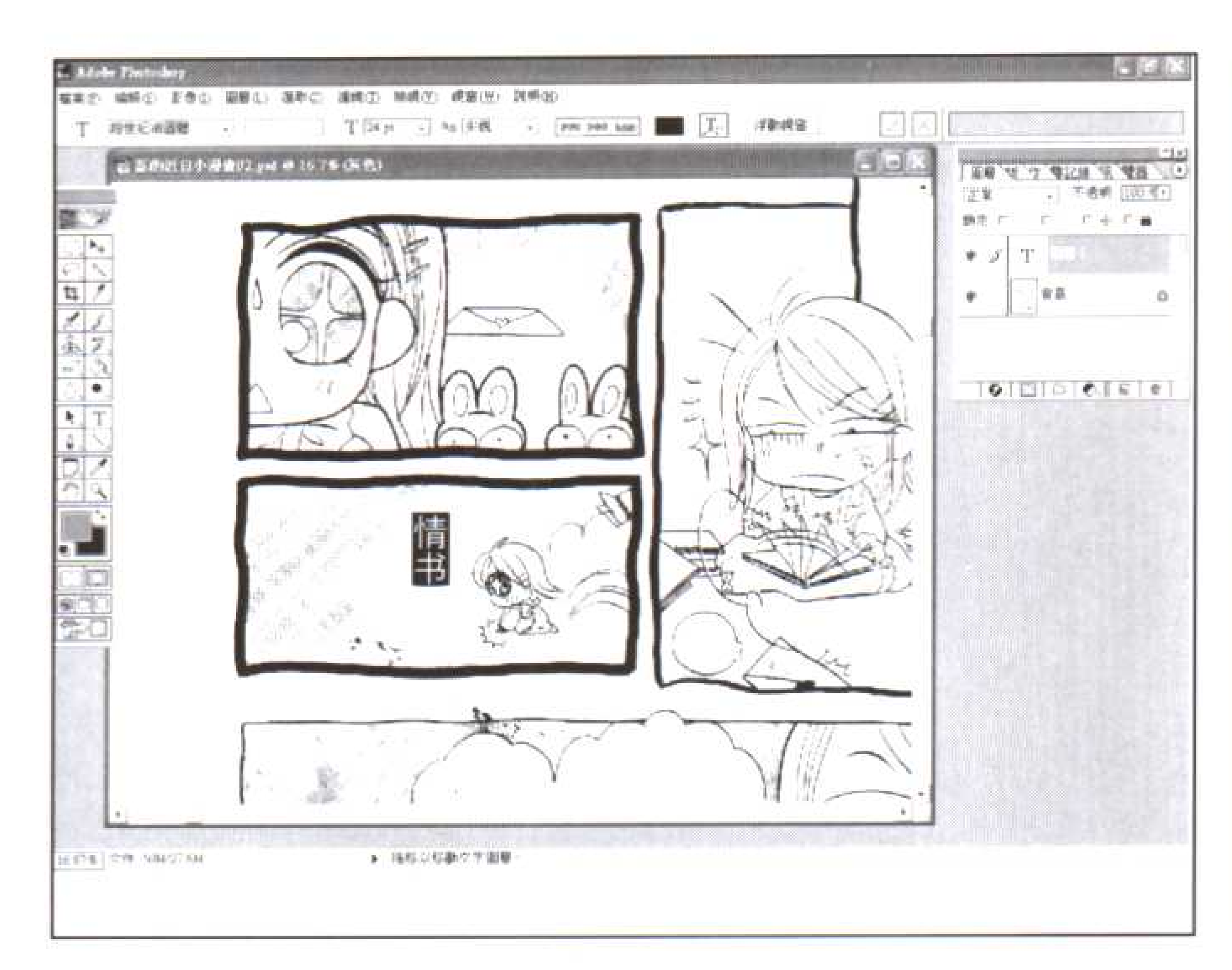


3-1 然后就以手绘刮网，用所下笔的交叉方式及观念进行擦除，也就是刮网的动作。

3-2 记住，你的图层必须是尚未合并的网点图层唷，不然擦除的动作是会擦掉你所画的轮廓线的喔。

3-3 再将渐层部分修饰得自然些，此后，电脑作画的刮网效果，就完成了。

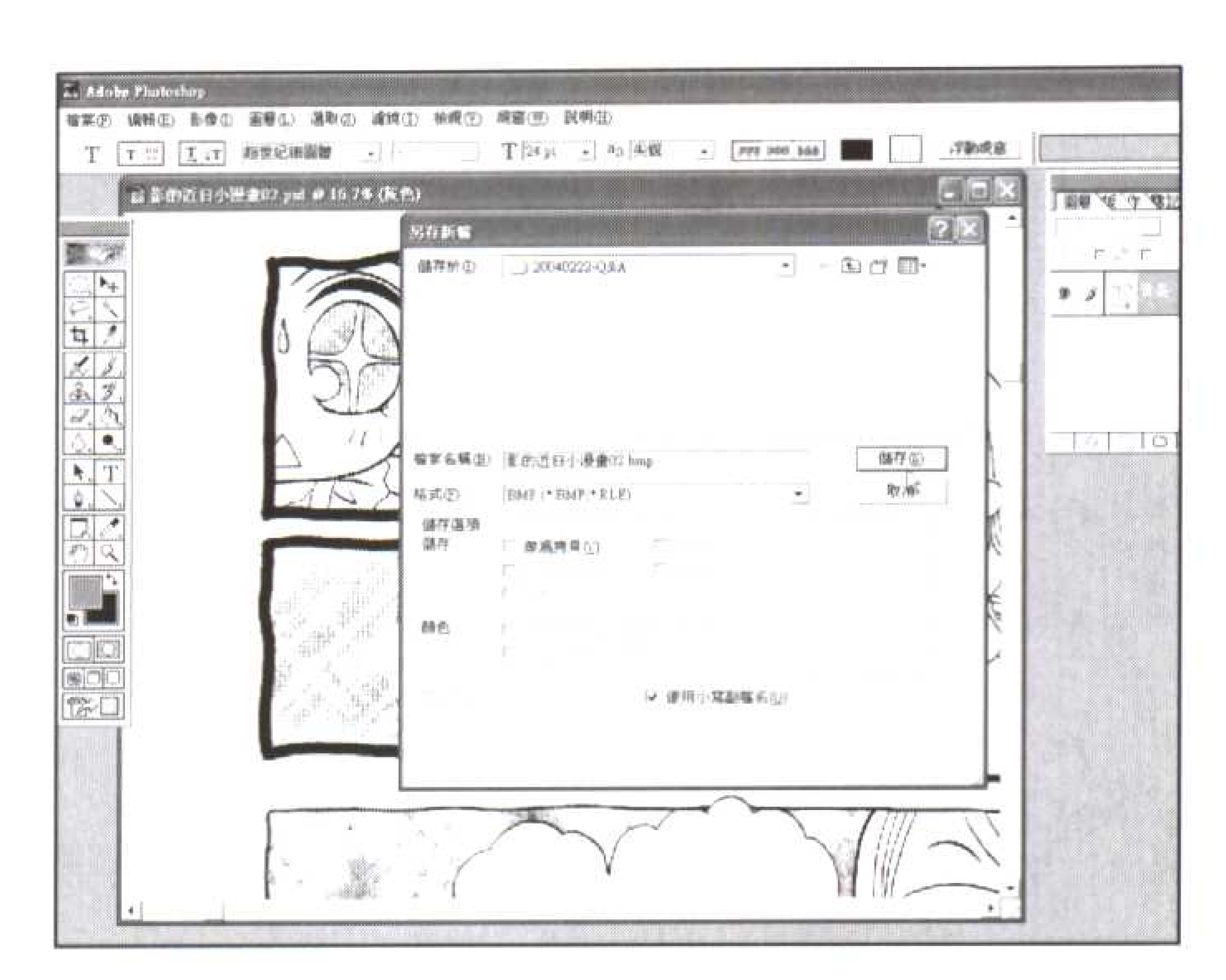
电脑完稿－对白部分



1 在对白的部分，若你直接将文字打在图档上，因为各家出版社所使用文字规格都有所不同，有时候打上文字交稿很容易造成另一种困扰，文字跟着图的放大缩小也很容易出现文字无法统一的情况喔。



2-1 为了不造成编辑作业上的困扰，我们不要将文字图层向下合并，以保留文字与图档的完整（或不打字）。



2-2 若整张图都完稿了，我们可以将图的部分的所有图层都合并后，将图存成BMP格式。

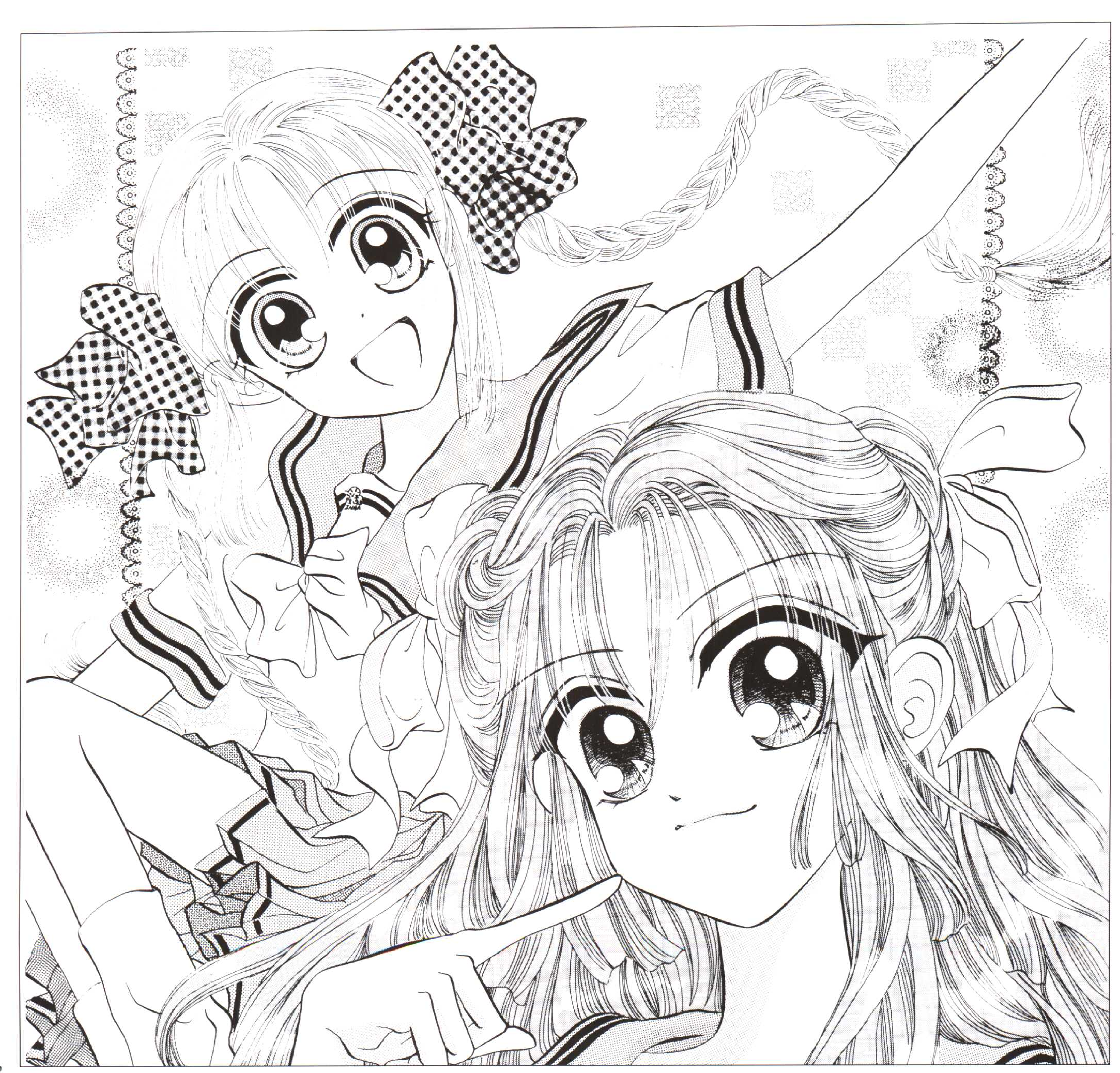


2-3 然后再将你的完稿图列印出来，再将对白写上去，连同光碟一同交给专业出版社来打字制作就OK啰。



小秘诀

各家出版社都有些不同需求的交稿规格，关于对白的部分，出版社考虑到品质问题而多半在排版软件上排版，所以提供文字档给出版社是个体贴的做法喔！当然这些也都可以事先询问清楚的。



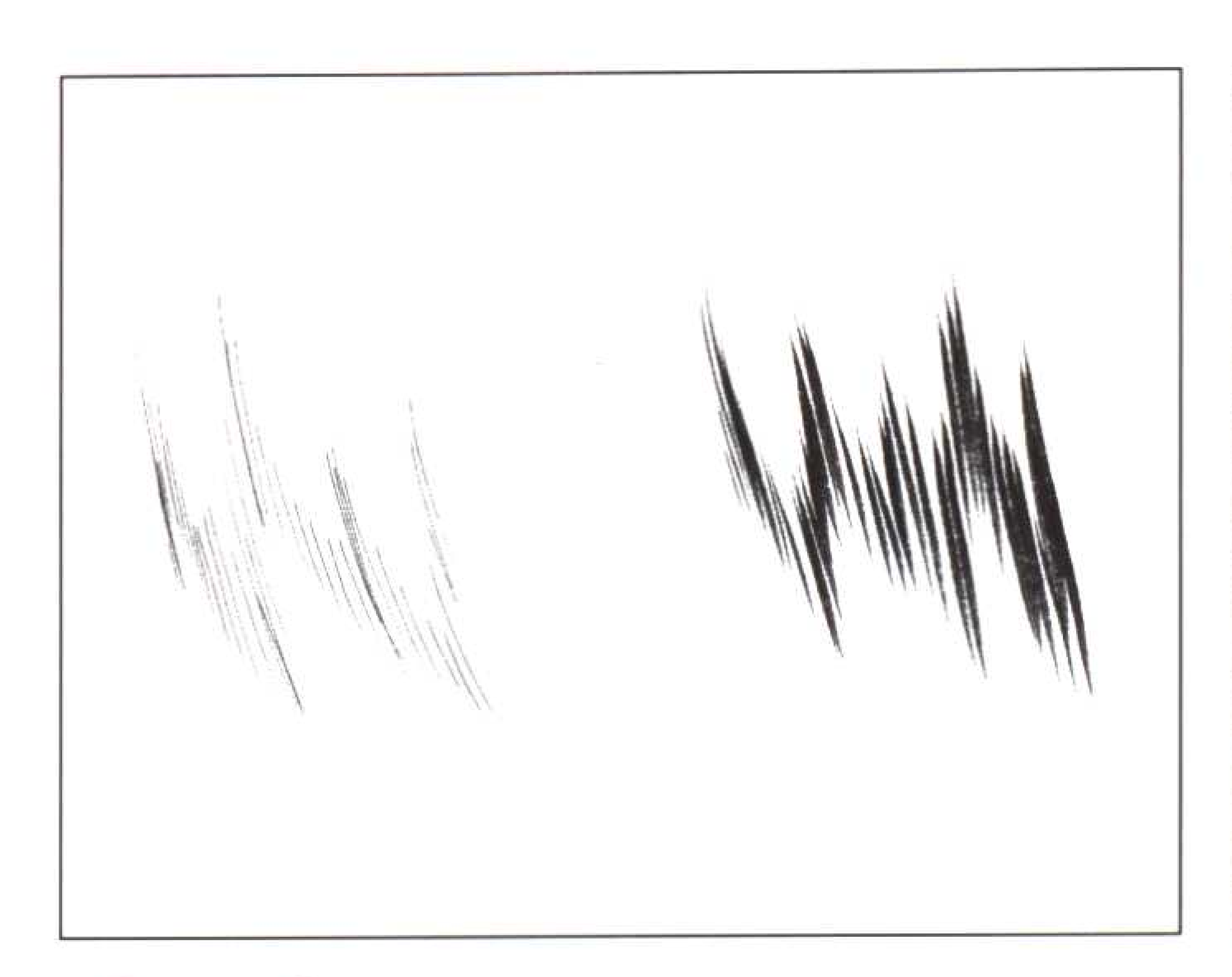


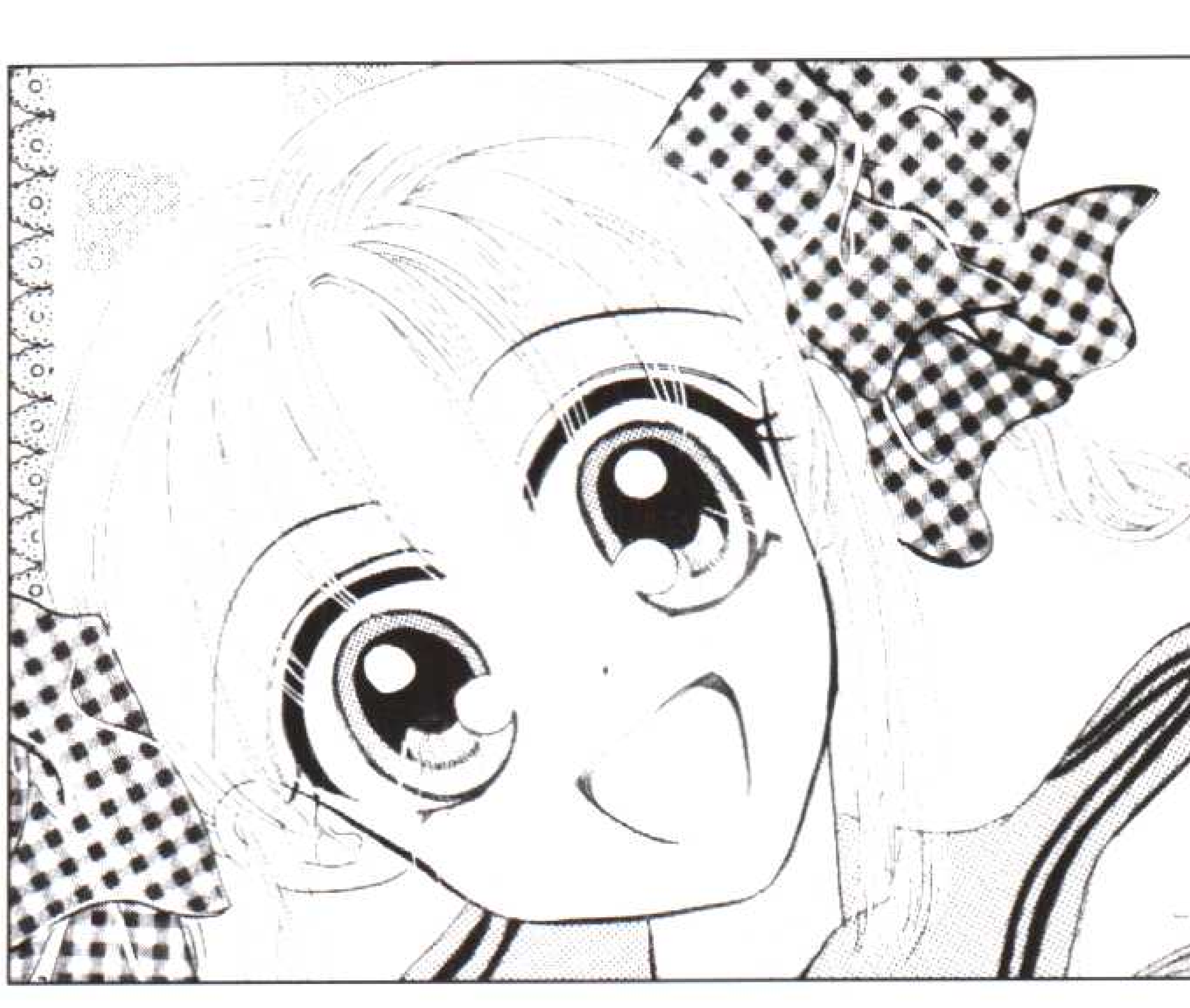
第四章
漫画特殊技巧篇

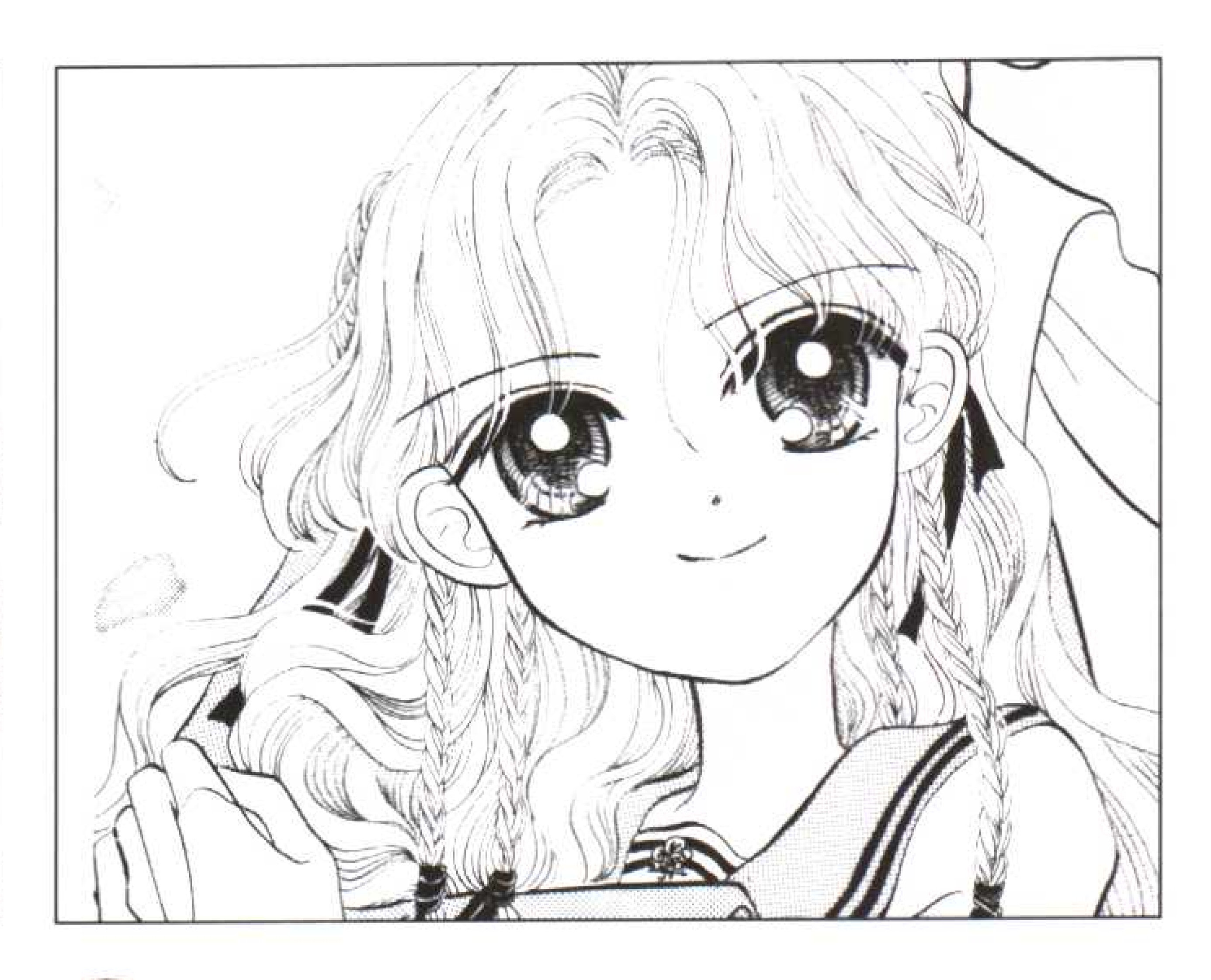
画画其实就是个人意象及思考的表现。从另一种角度来看，它也是一种主观的个人表现，所以会衍生出许多不相同的个人绘画技巧与特别习惯及认定。许多创作者都自己拥有一套独特绘画技巧或习惯。在此章节，小影特别将自己的作画习惯拿出来与大家分享，也让大家作一个设计自我风格及作画方向的参考。

发色的表现

黑白漫画人物也有许多的发色，
但是要如何在黑白漫画里作表现呢？





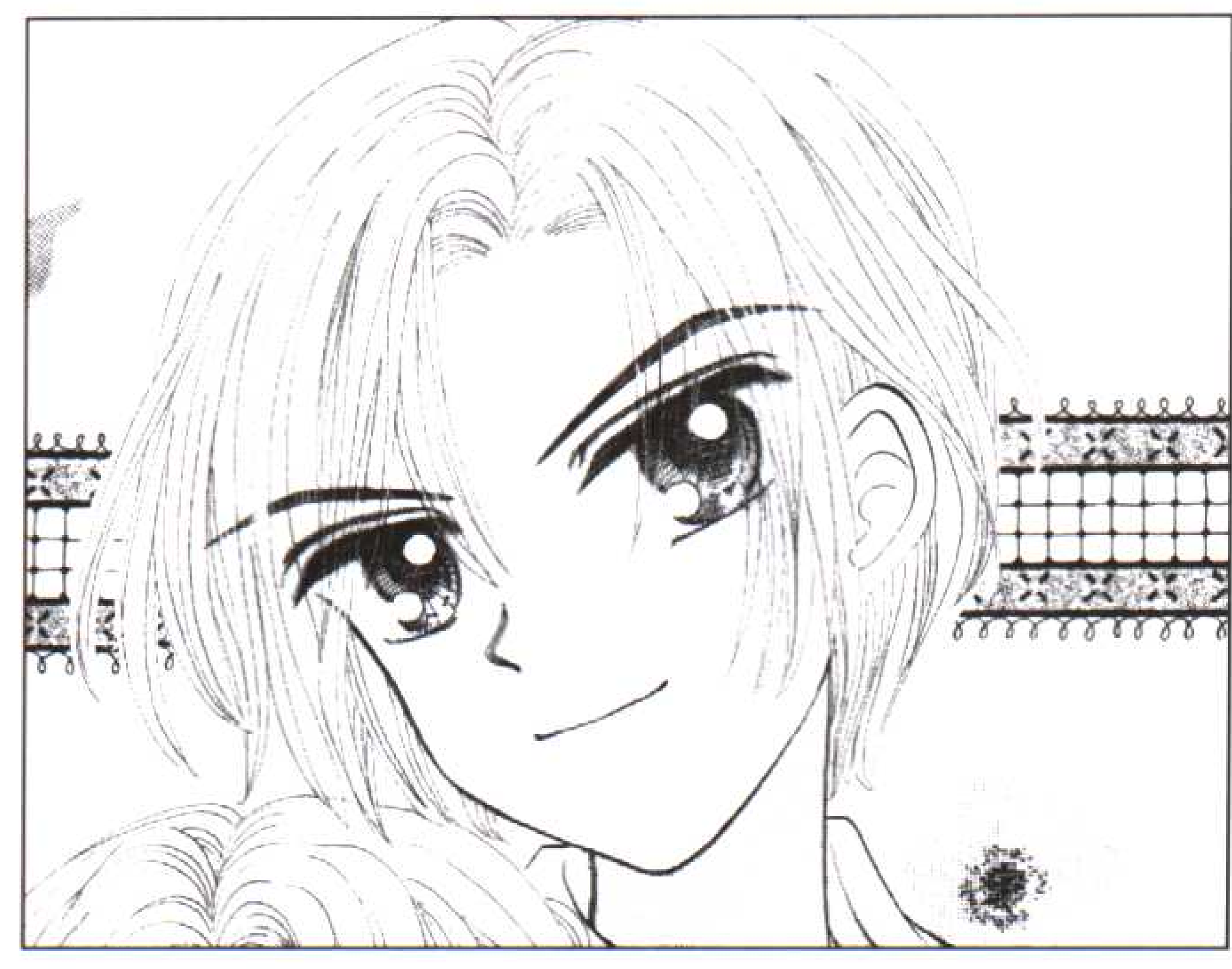


1-1 金发的表现类似黑发的绘制画法，两者笔法是雷同的，都是下笔轻收笔重的线条表现。

1-2 只是在金发的表现上，我们无需用到墨笔，只要拿细细的圆笔尖或是代针笔便可营造出金发细腻的特质唷！

2 另外，在发色上，如果你的人物设定的发色不是很亮的金发也非很暗的颜色，就无须在发色上做太多的处理。例如：浅棕色、淡灰色、橙橘色等，只需做一下阴影的处理即可。





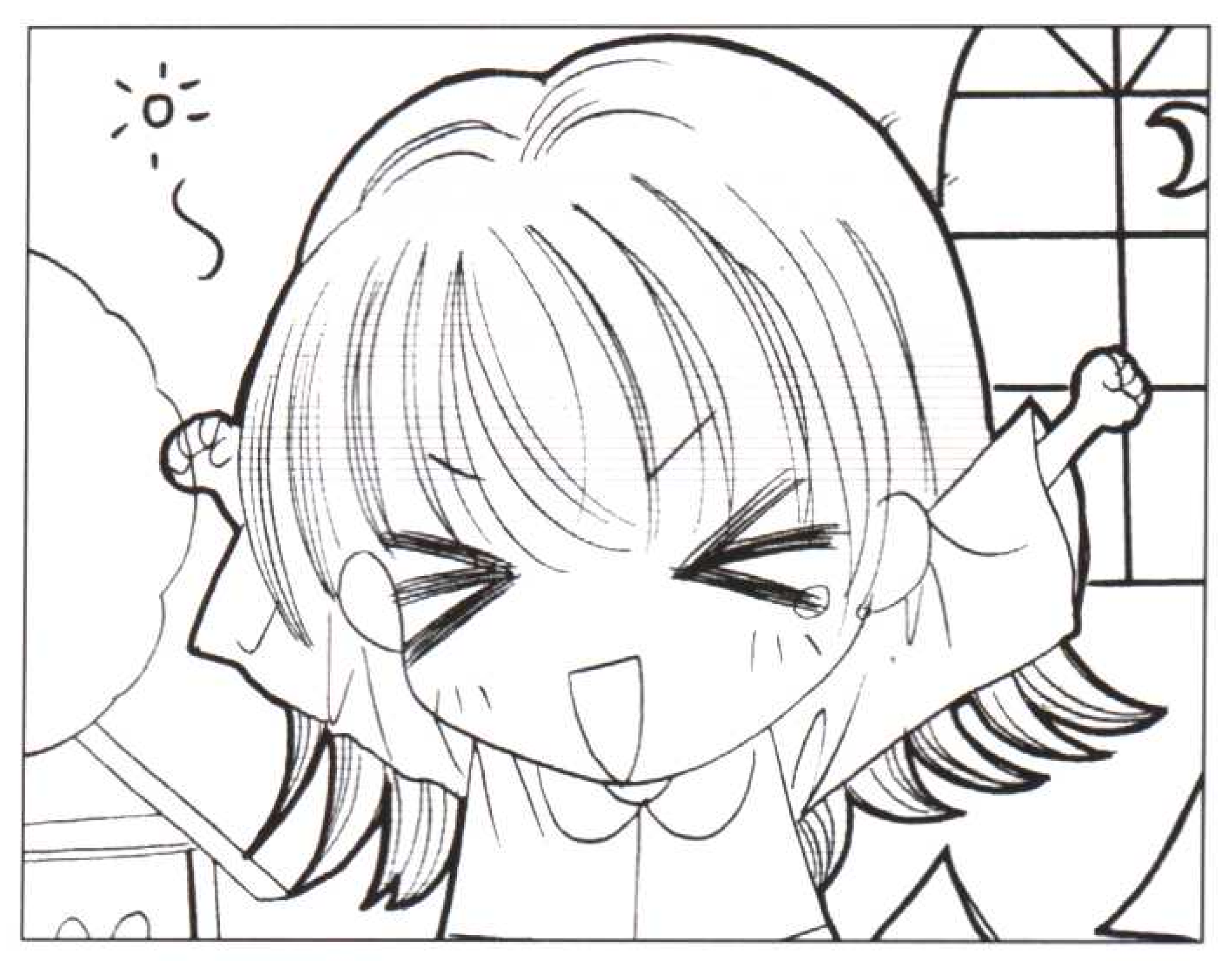


3-1 如果你所设定的发色是很深的红、深咖啡、深灰、深蓝等等较深的颜色，就可以利用网点表现灰色调。以下是常用来处理头发的网点，可供参考。

3-2 不想涂黑让发色太重，可以用一些轻轻色调的平网来做表现。

3-3 其他有质感的网点其实都可以善加利用，做更多不同感觉的发色表现哦。上图是色调重些的网点。





3-4 如果你不喜欢黑到连发线都很难辨识的网点，不妨取中间色调。

3-5 或以更淡、更轻的颜色表现。不过，不同发色的人物，的确会带给人不同感受的效果呢！



小提醒 ★★★★★

不论大家喜爱什么样发色的表现，请记得一个小观念哦！千万不要让所有出场人物的发色都相同唷！因为，当大家第一眼进入第一页时，找的都是最醒目的图画唷，如果主角都和每个人物相同，很容易被忽视唷！注意～注意～





发型的设计

在设定人物的阶段，我们就会着手设计符合时代人物个性的发型，但是要如何着手才好呢？







1 其实如果你画的是时装，找发型资料就更简单了。你可以到书店去找到非常多的发型设计画来当作参考，也可以在很多相关年龄层区分的流行时装杂志上，参考模特儿的发型设计。

2-1 或者你可以按照自己喜欢的人物发型来为自己的角色做发型的设计唷。

2-2 例如，可爱又天真的角色便很适合分两边来梳发，或绑上可爱的小辫子。在发色上，也尽量以明亮的设定为主。







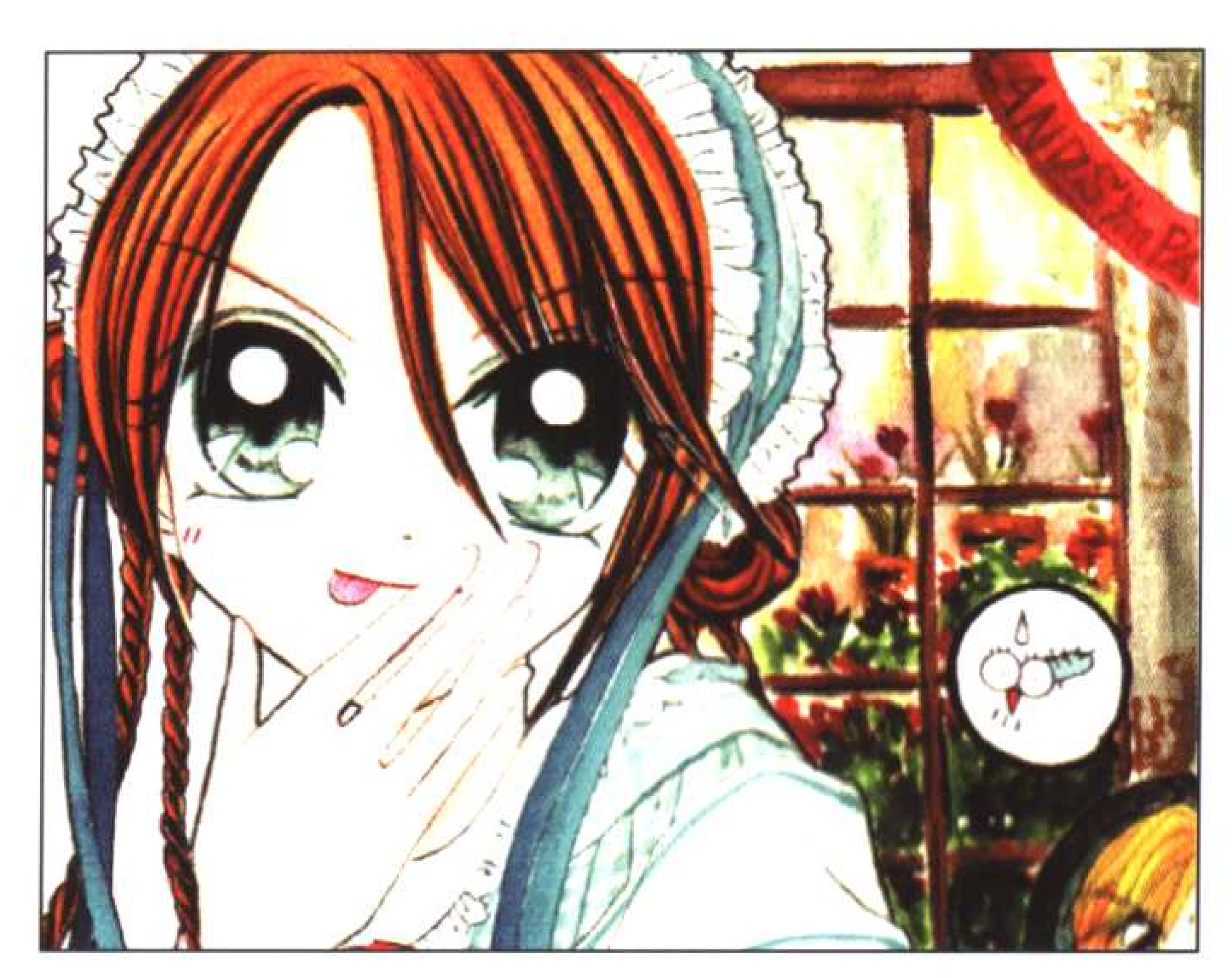
2-3 如果想走气质路线，可以将头发放下来，感觉又不相同唷。而男生个性的表现，也可多利用他的发型来强调个性，发色也可重一些。

2-4 而另一种另类的、不符合现代感的人物造型，出现在时装的故事里时，又能让画面有焕然一新的感觉哦！

3-1 当你所画的角色拥有相当浓厚的民俗风味，倒可以好好利用各种民族的传统特殊饰品来打造特殊的人物发型设计，有时，反而会有不同的效果唷。







3-2 如图，欧洲中世纪的女孩就会有当时的造型，而中国某时代的发型也会有一定的基础造型。

3-3 只要多多参考每种时代的每种特定造型，或是某种身份或人物多半会做出何种打扮，久了之后就能举一反三，设计出变化的发型啰！

3-4 如果真的想不出来，也可直接套用特定某种身份的造型，来表现出你笔下人物不同的表现及感觉哦。

小提醒 ★★★★★

如果你很喜欢某种时代的某种造型，可别因为所表现的时代不同就放弃了使用唷。你可以加入自己特别的设计及想法，来做一番改造，让你的人物造型既特别又符合你喜欢的感觉。

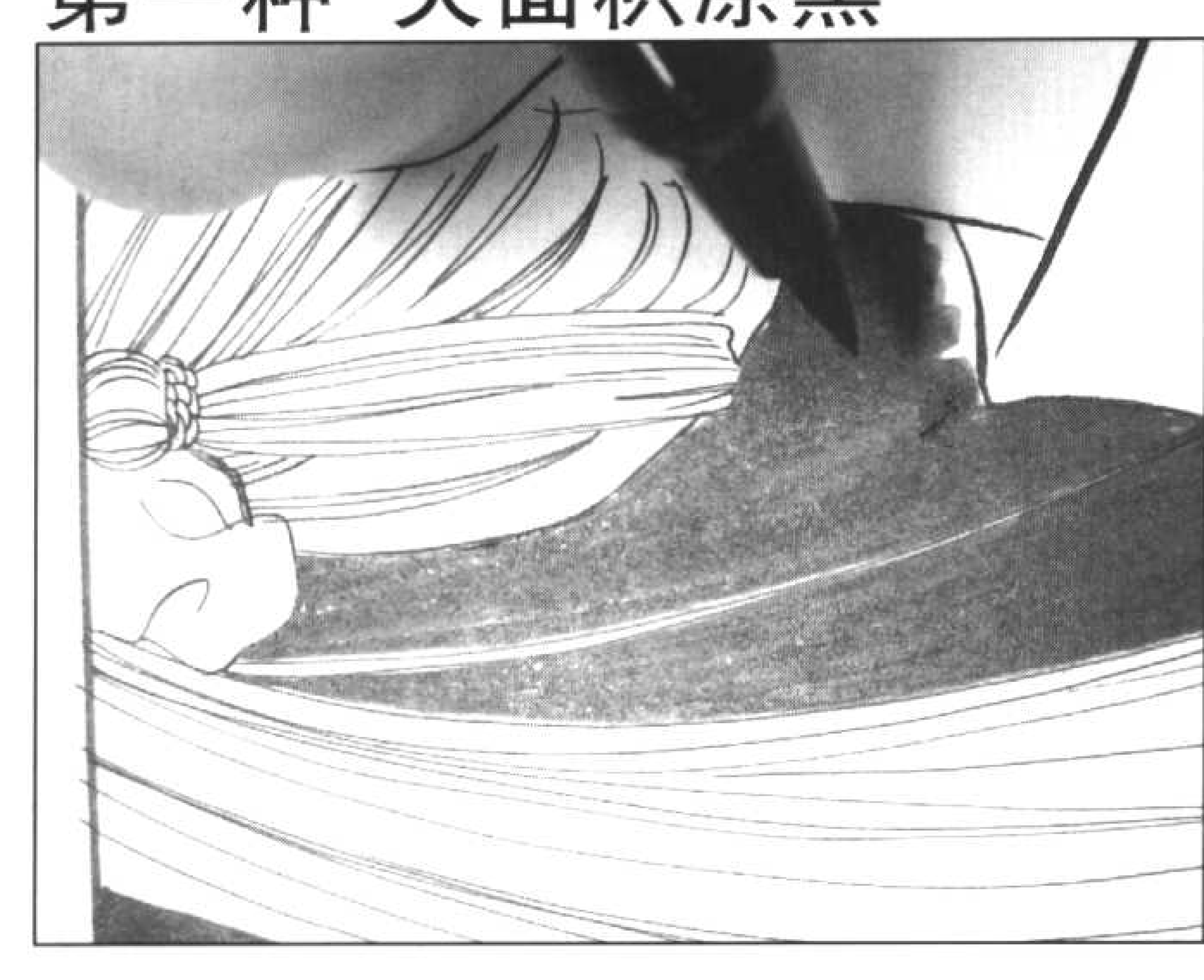
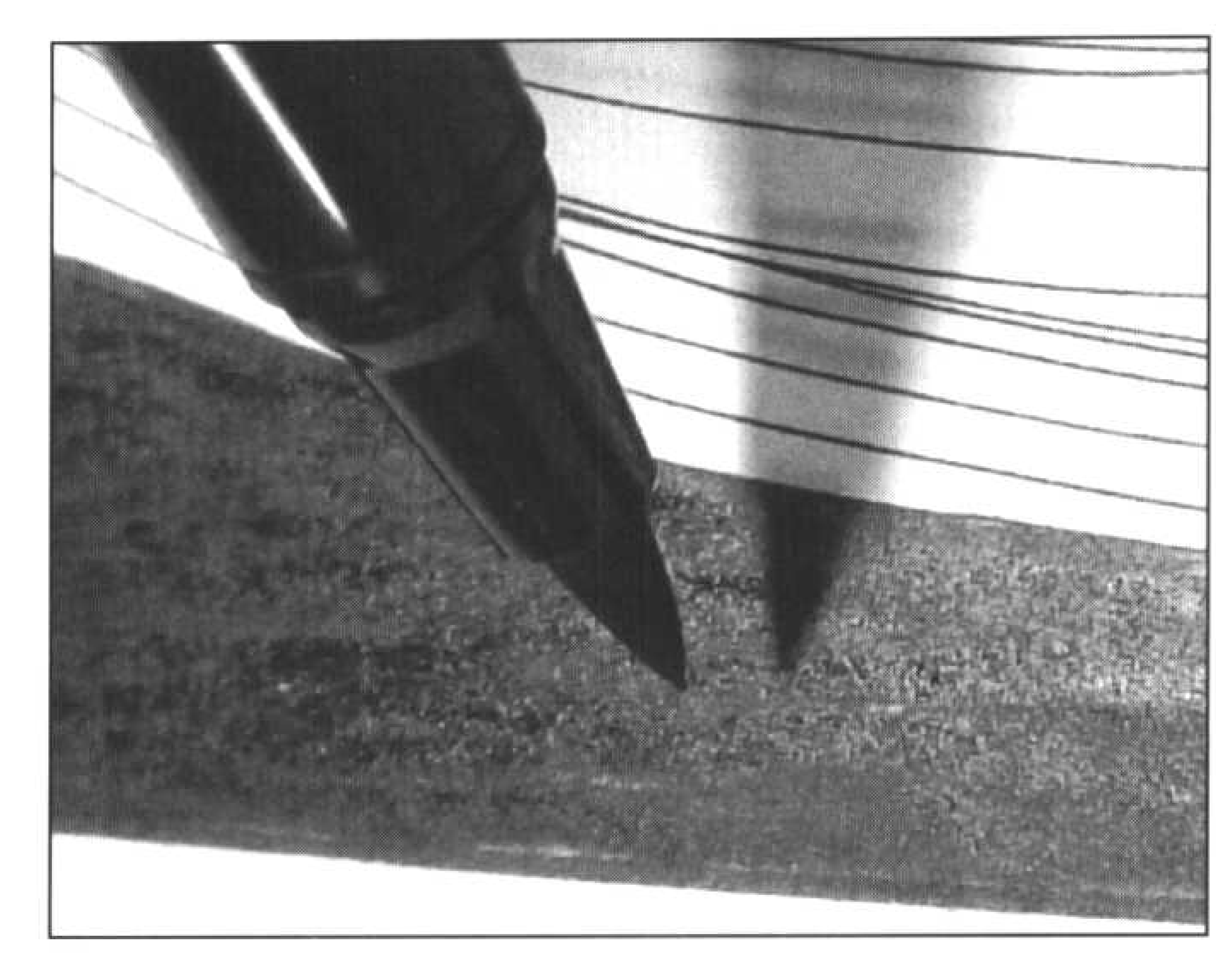
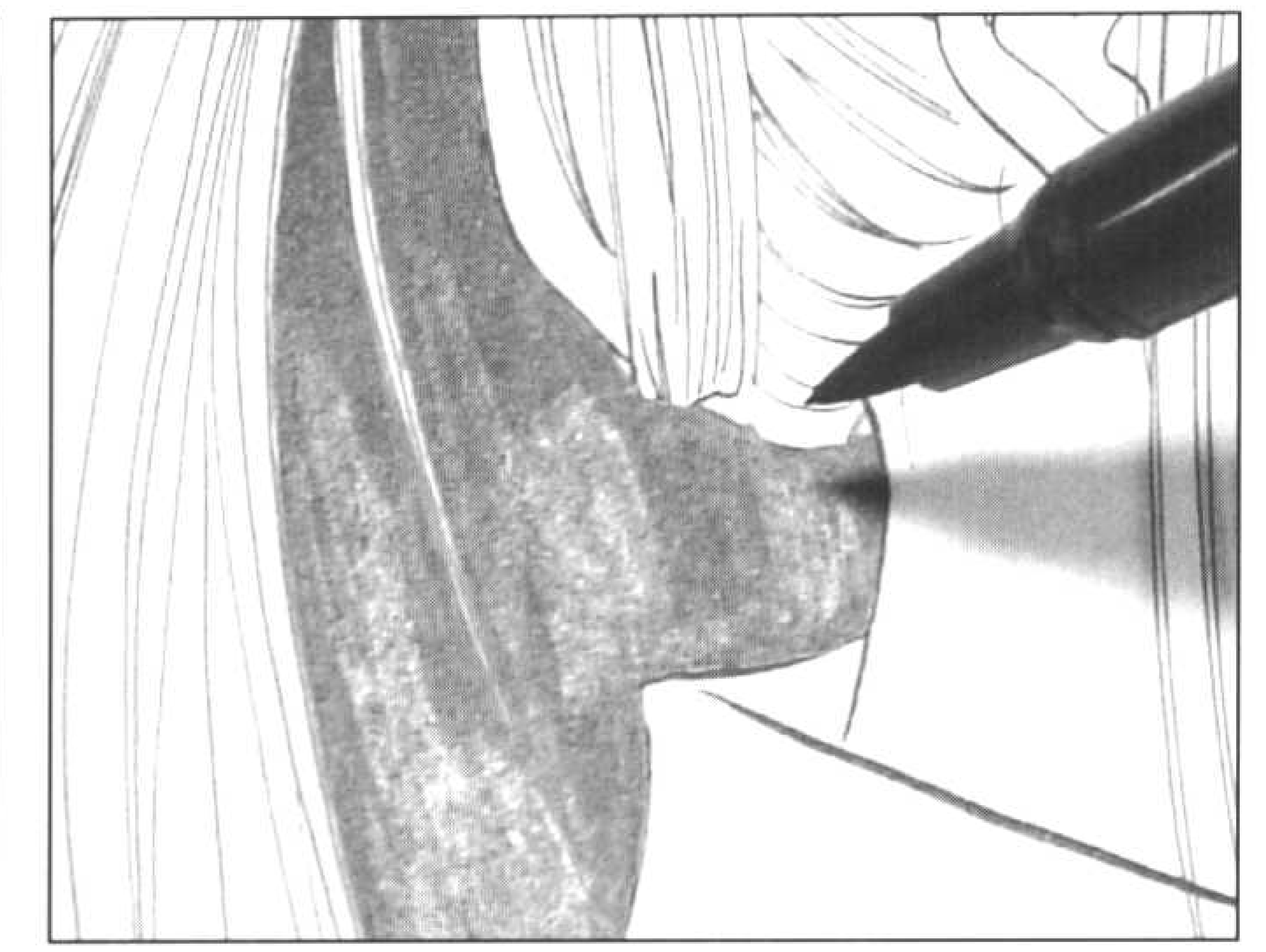




涂黑及黑发的绘制

涂黑及黑发的绘制，依个人的习惯，我会将它们放在同一个步骤进行，但两种表现却是不太相同的喔！

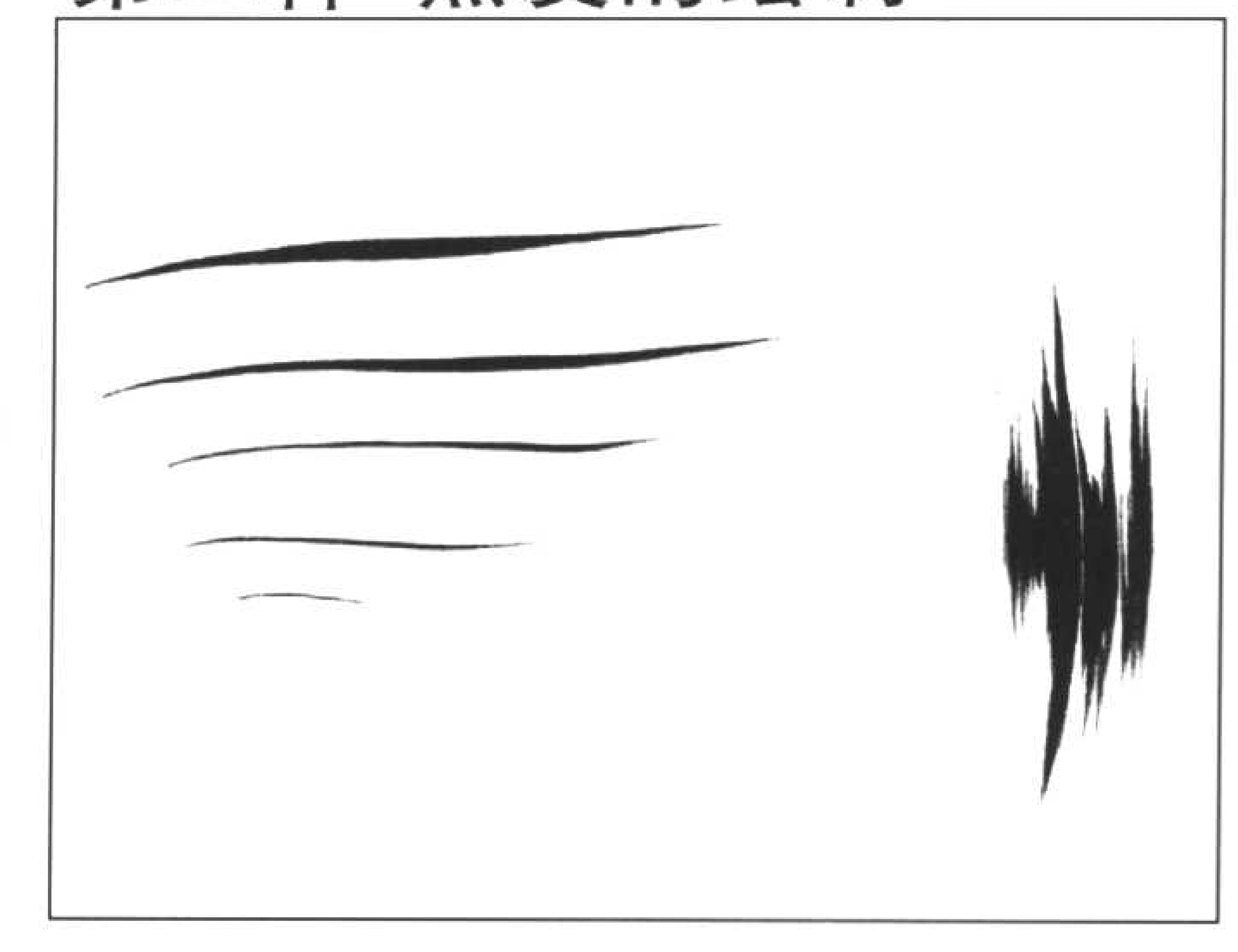
第一种 大面积涂黑

将心中预定好或分镜草图标示上要用涂黑来表现效果的格子，用小圭笔或墨笔或奇异笔等等，将要涂黑的部分涂满，但要注意的是，如果你以墨水涂黑，又感觉不够均匀，可以等第一层干了之后再补上一层，这样完成后，画面才会光光滑滑的喔！蘸墨时，笔尽量以饱和不滴落的状态去画会比较好画喔！（可别用干干的笔去刷喔～画面会容易脏脏的……）



第二种 黑发的绘制



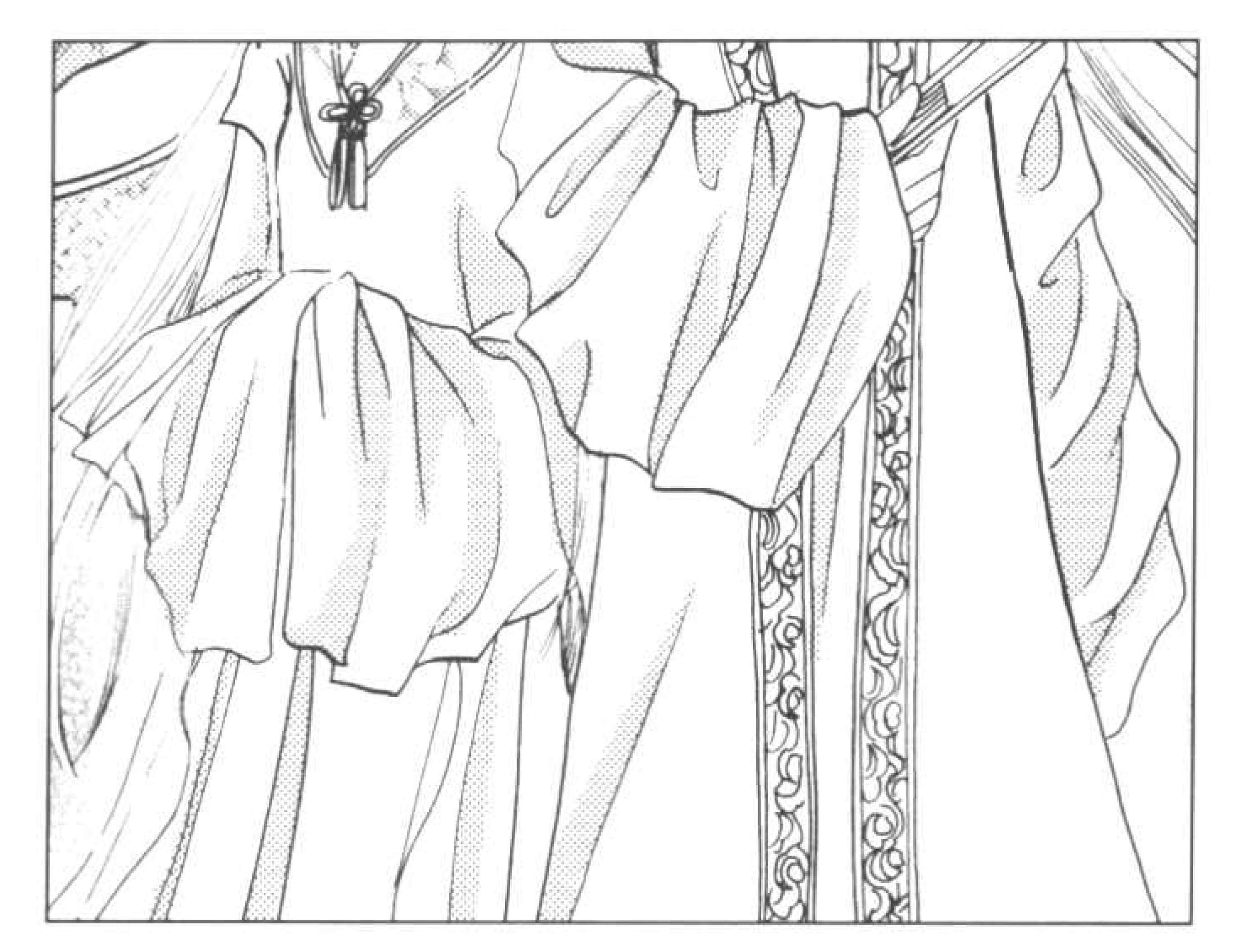


1 当你希望这个人物有乌黑的头发时，在完稿这个步骤，可要好好的下笔喔！为何说下笔呢？因为画黑发的下笔方式是很重要的，必须如图，下笔轻，中间重，收笔轻。

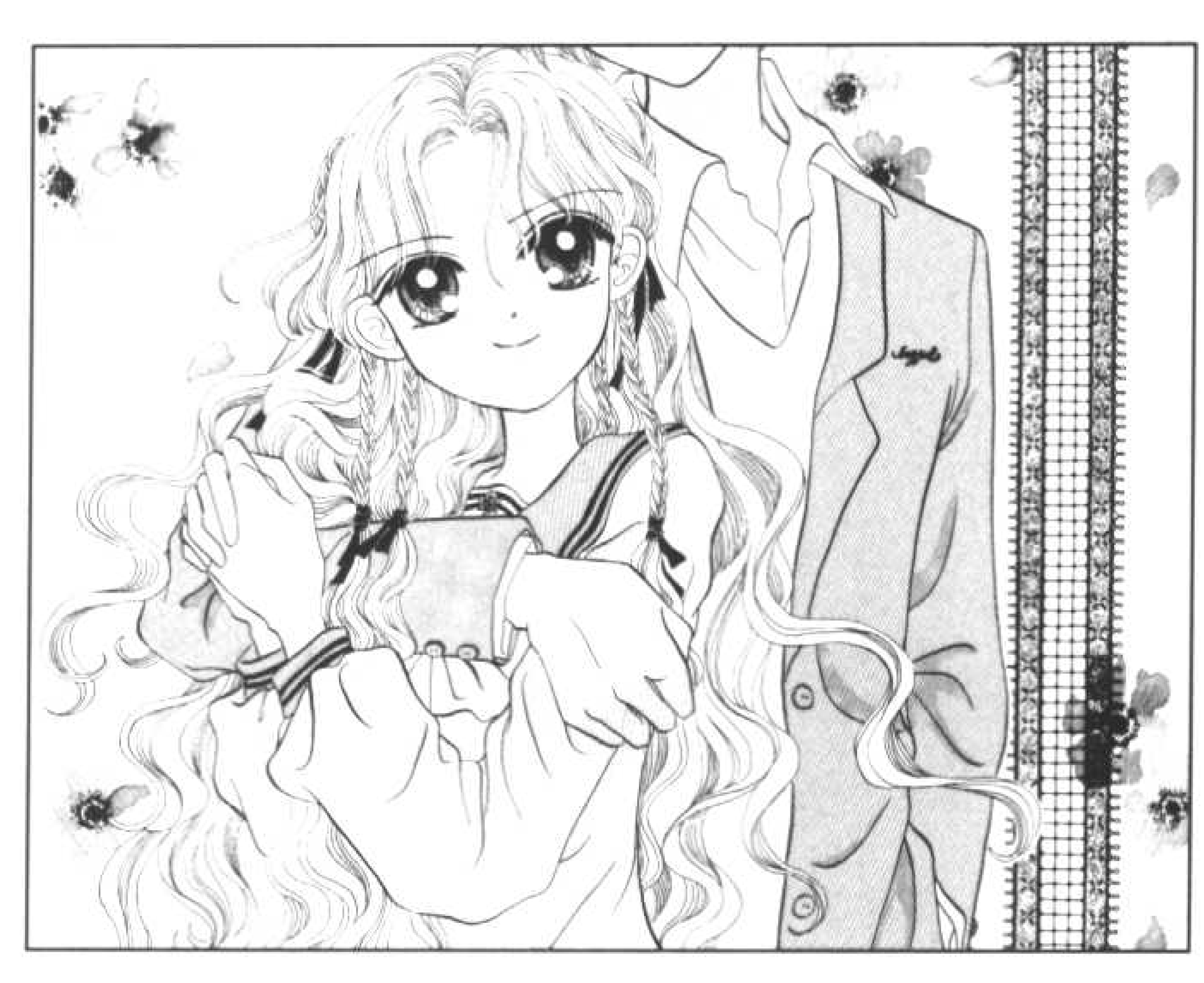
2 把握这样的原则，逐步将人物的发丝给完成。

3 黑发要配合发丝的弧度去画，所以一开始会感觉很困难，但是多多练习，一定会有所心得的喔。

如何掌握画皱褶的诀窍



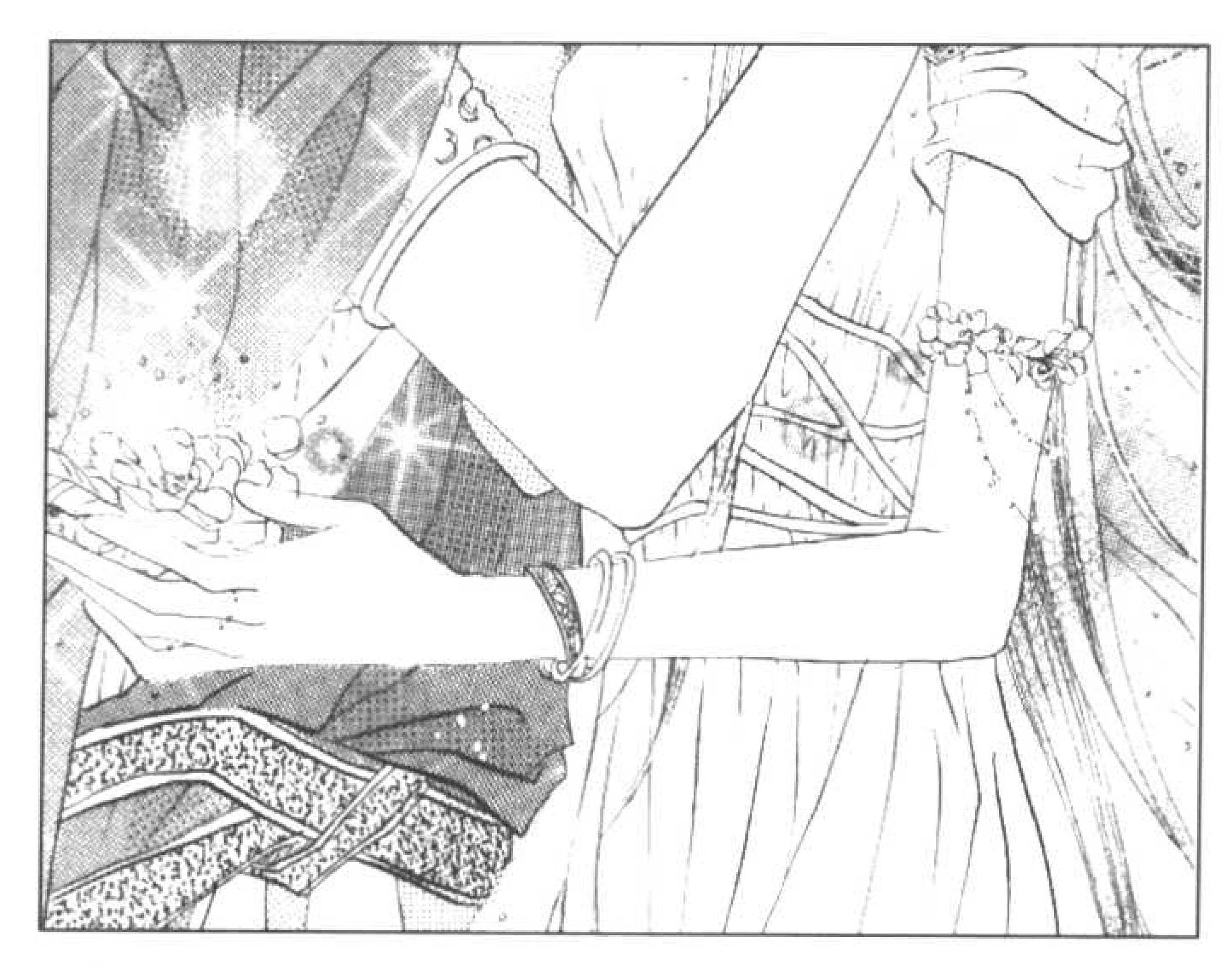




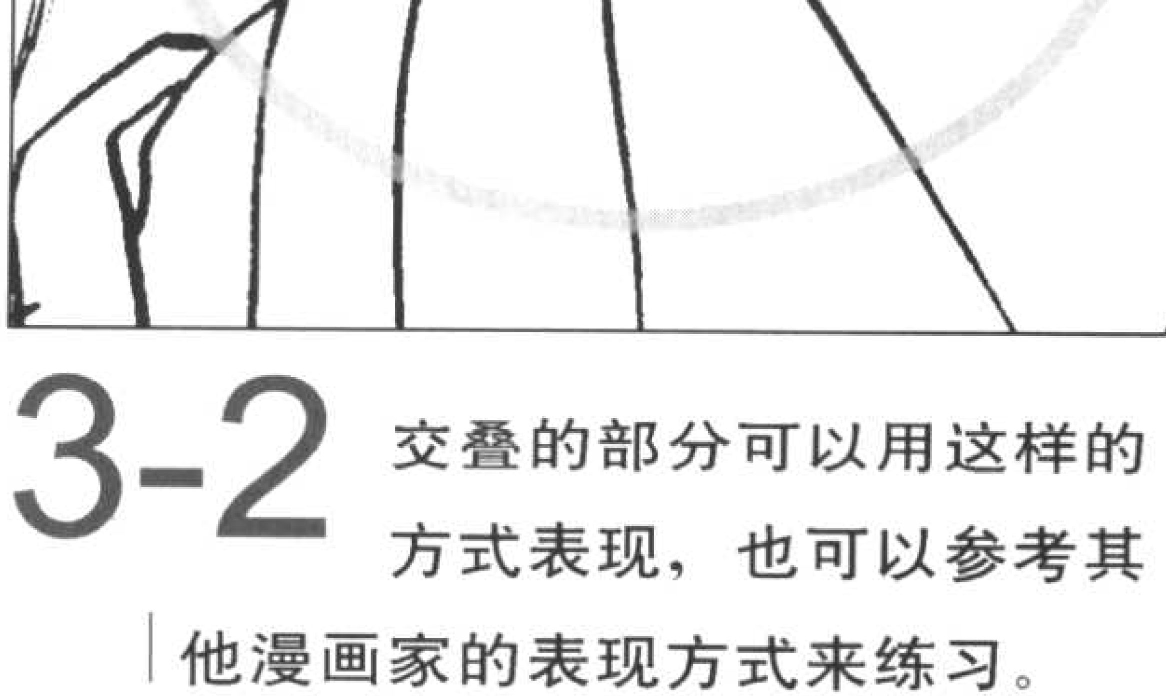
1-1 注意观察每张人物身上所穿的衣服皱褶的变化，大多都是在关节处需要表现较多皱褶，而肢体部分，通常以较简约的表现方式来呈现。

1-2 大家可以发现，不论是真实的世界或漫画里的表现，都是在关节处的皱褶最复杂，也是最需要好好观察临摹的地方唷。

2-1 而每一种布料跟材质所表现的方式，又不尽相同。例如厚的布皱褶少，薄的布皱褶多。





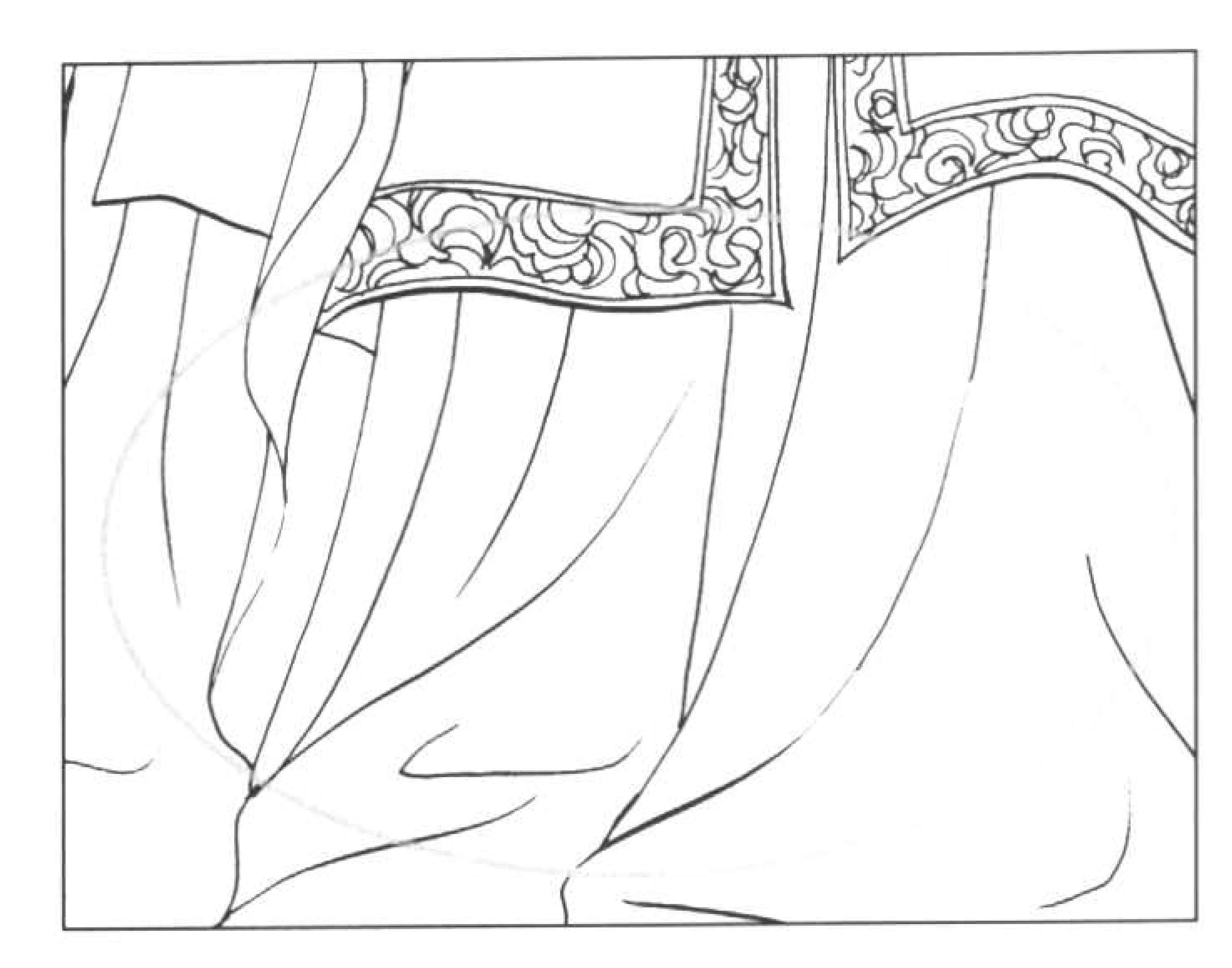


2-2 如图，因为此时代的衣装大多是薄薄的丝纱，所以我们在画皱褶的分布上，就要细长或密一些，才能表现出薄布的质感。

3-1 一般我们可以用这几种勾勒轮廓的方式来表现皱褶，写个倒2，适合画在有明显紧缩的部分。

3-2 交叠的部分可以用这样的方式表现，也可以参考其他漫画家的表现方式来练习。





3-3 非关节处或是大范围的肢干部分，为了表现皱褶，通常并不会将皱褶画得太过琐碎。

小提醒 ★★★★★

其实不管是什么技巧，大家一定要养成多多观察实际衣服布料的皱褶变化，或实际动笔做临摹的习惯。久了之后，就会容易凭感觉画出你想要的衣物皱褶了。曾经有编辑告诉过小影，如果不能很明确地抓到整体的皱褶表现，也要尽量避免出现太琐碎的表现，可以用简单的几笔来表现，反而能避免画面混乱的状况唷。



衣服材质的网点表现

因为网点有表现灰色调的作用，所以只要我们多加利用网点的种类及刮网的特别处理，就可以营造出不同质感的衣服唷。



1-1 纱织的材质，不适合用太深太重的网点来表现，如果必要，尽量能将反光的部分处理得淡一些，让整个材质的感觉轻一些。



1-2 另一种毛织品的表现常常用来当人物的配件，这时要特别着重在轮廓的描绘上。



2-1 在表现厚衣服时，可选择有毛毛的感觉的砂目网点做处理，这种网点会有衣服温暖的感觉唷！尤其像是冬天的衣服，就可以用较深的砂目网，或类似这样质感的网点做表现。



2-2 而一般清爽材质的衣物，衬衫、夏服，建议使用平网感觉的各式网点或渐层网点来表现不重又清爽的感觉。

小观念

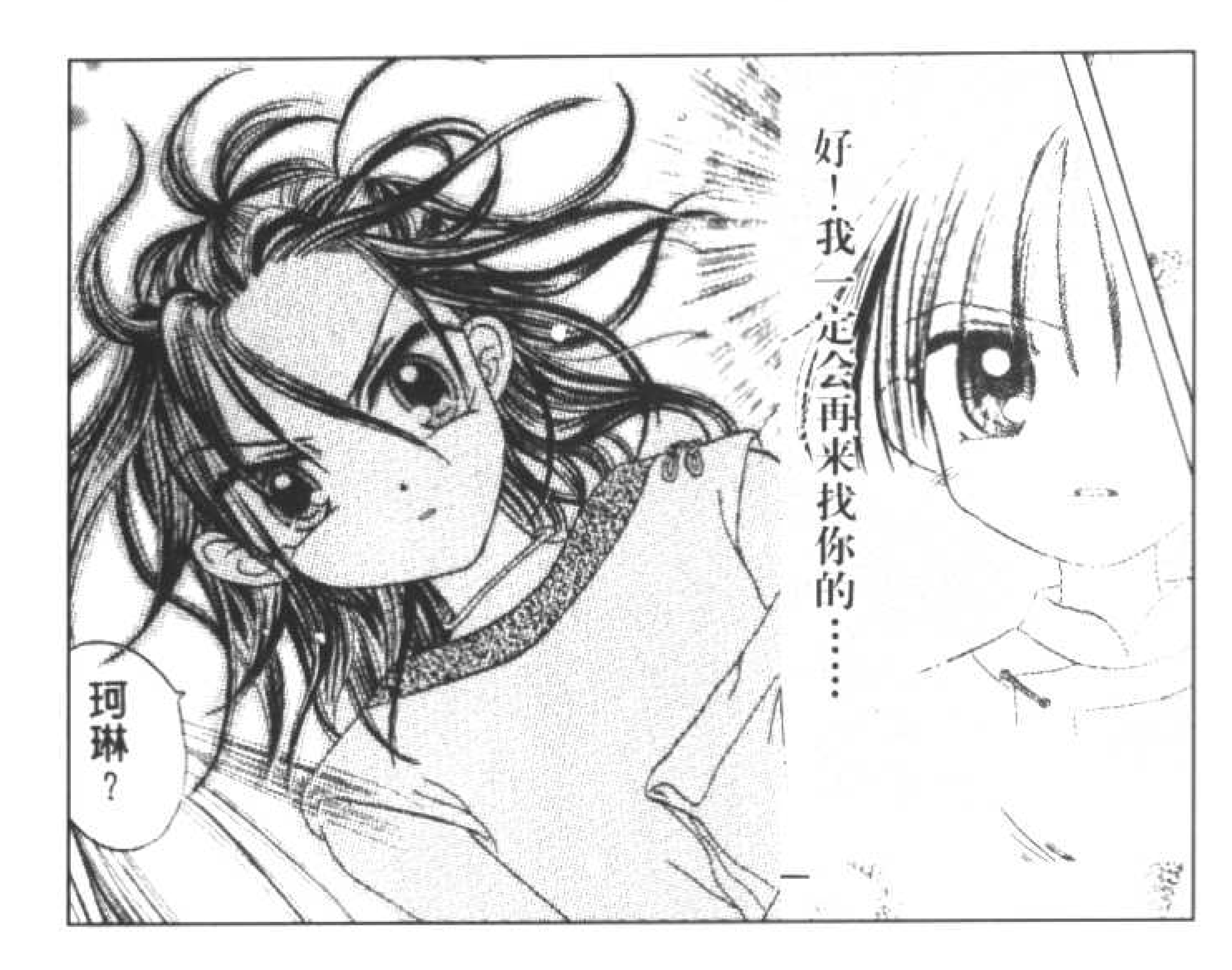
一般来说，衣服的材质，要在全是黑白的漫画里头表现，的确是困难了些，除了在描绘布料的轮廓时要注意布料不同外，还要注意布料柔软度的外轮廓描绘。例如，纱织品与毛线衣，两者就会有很大差别的轮廓形状唷。



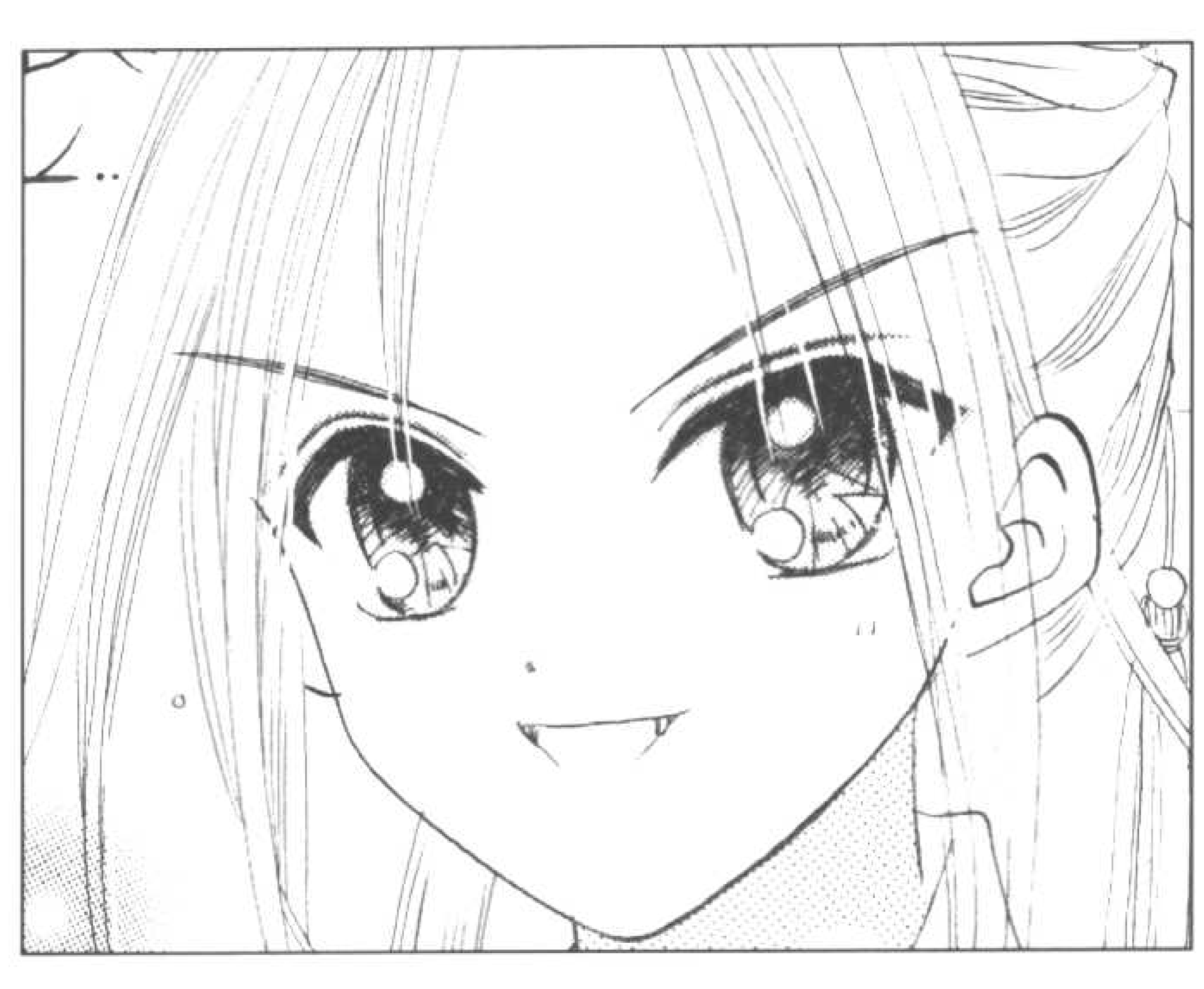


表情该如何表现

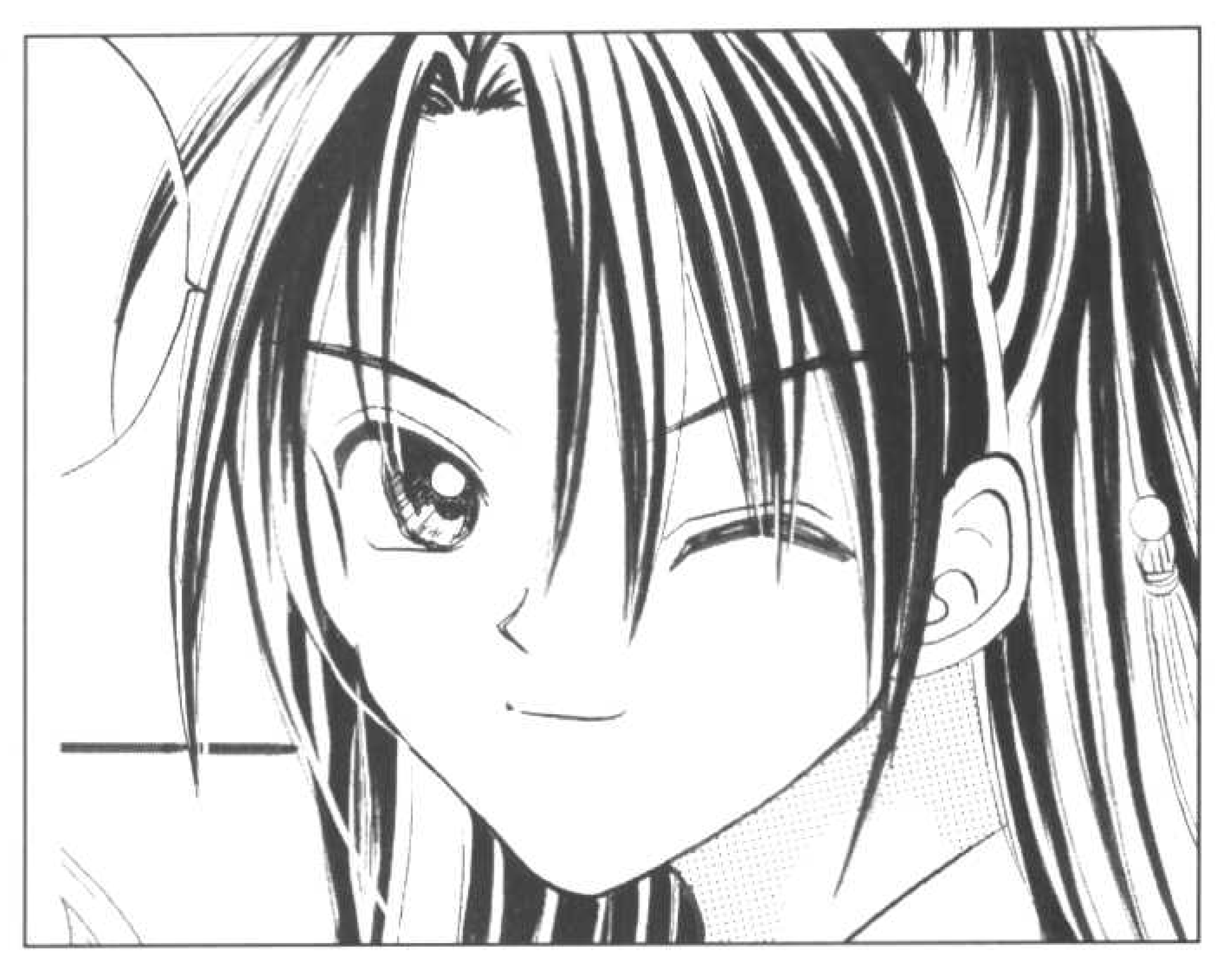
漫画的进行少不了喜怒哀乐的神情，除了画的时候要聚精会神地融入剧情，也要注意勾勒轮廓的表现唷。



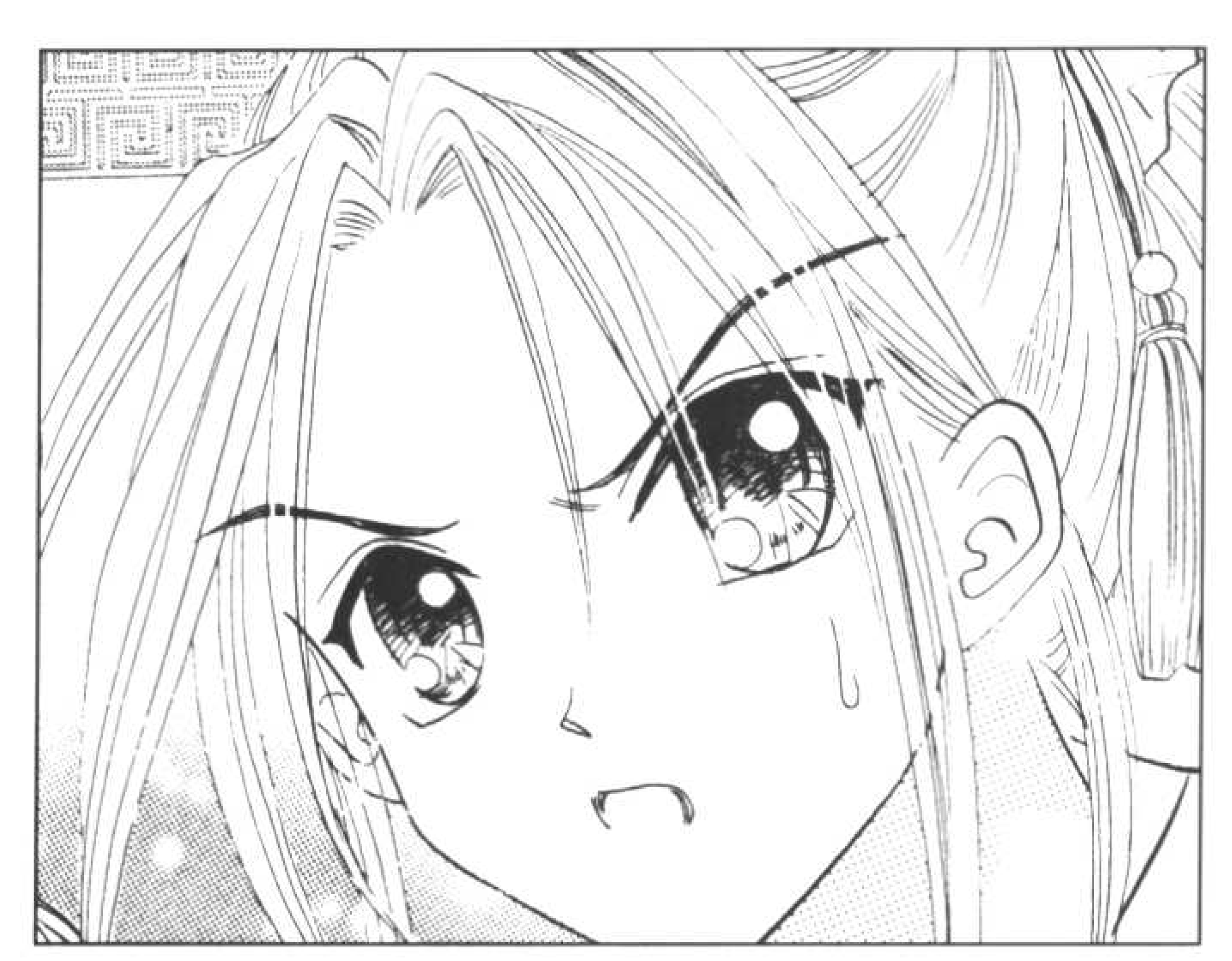
1 由于各个作家所表现的人物风格不一，在喜怒哀乐的表现上也会有所不同，当你在画人物关心的神情时，千万不要是绷着一张脸画唷。其实就是把你现在的感觉自然地画在人物脸上而已。



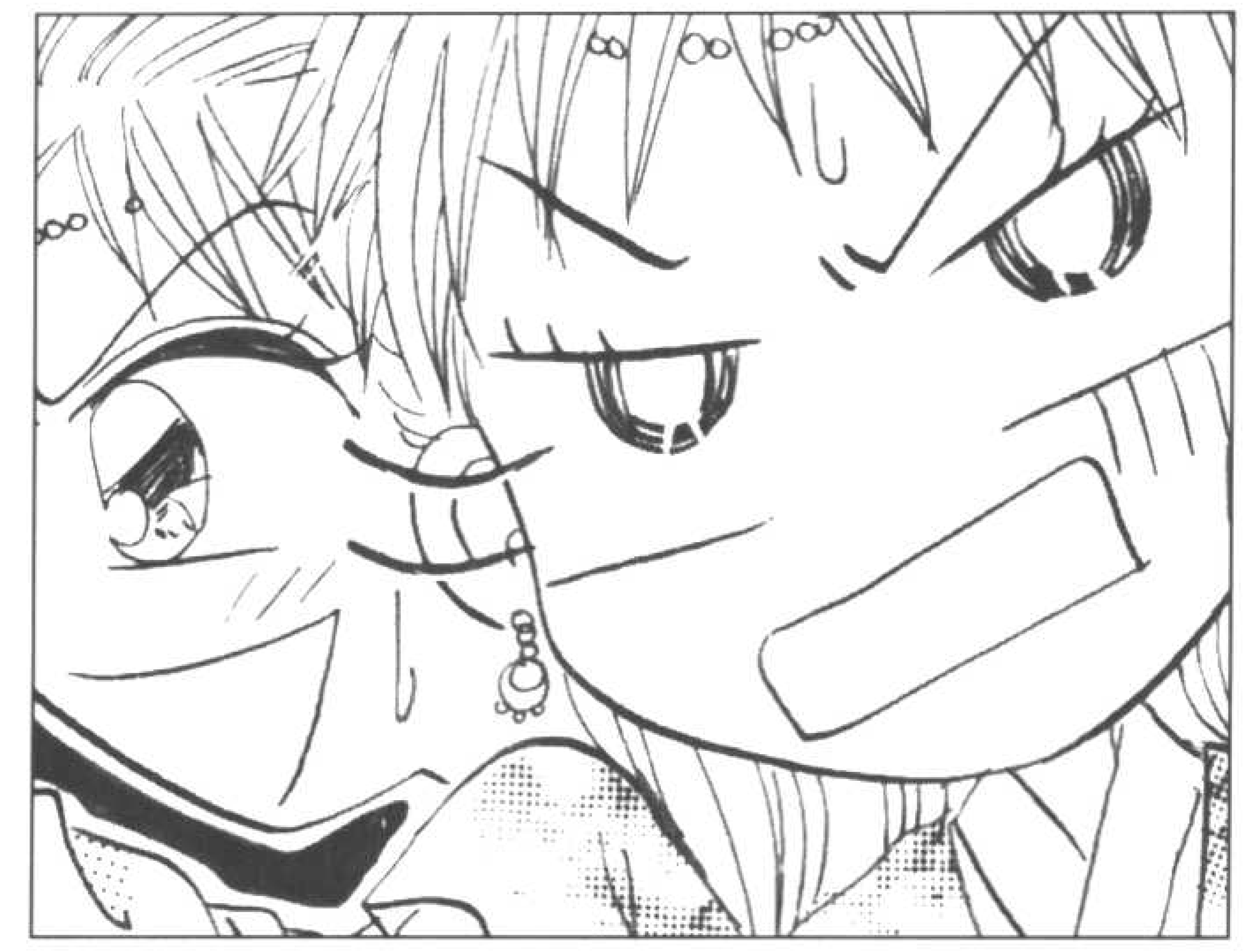
2-1 开心时，一般笑得很开心的，眼睛会有睁开或眯起的，而嘴巴的表现就可以笑得很开心或是其他的俏皮表现方式。



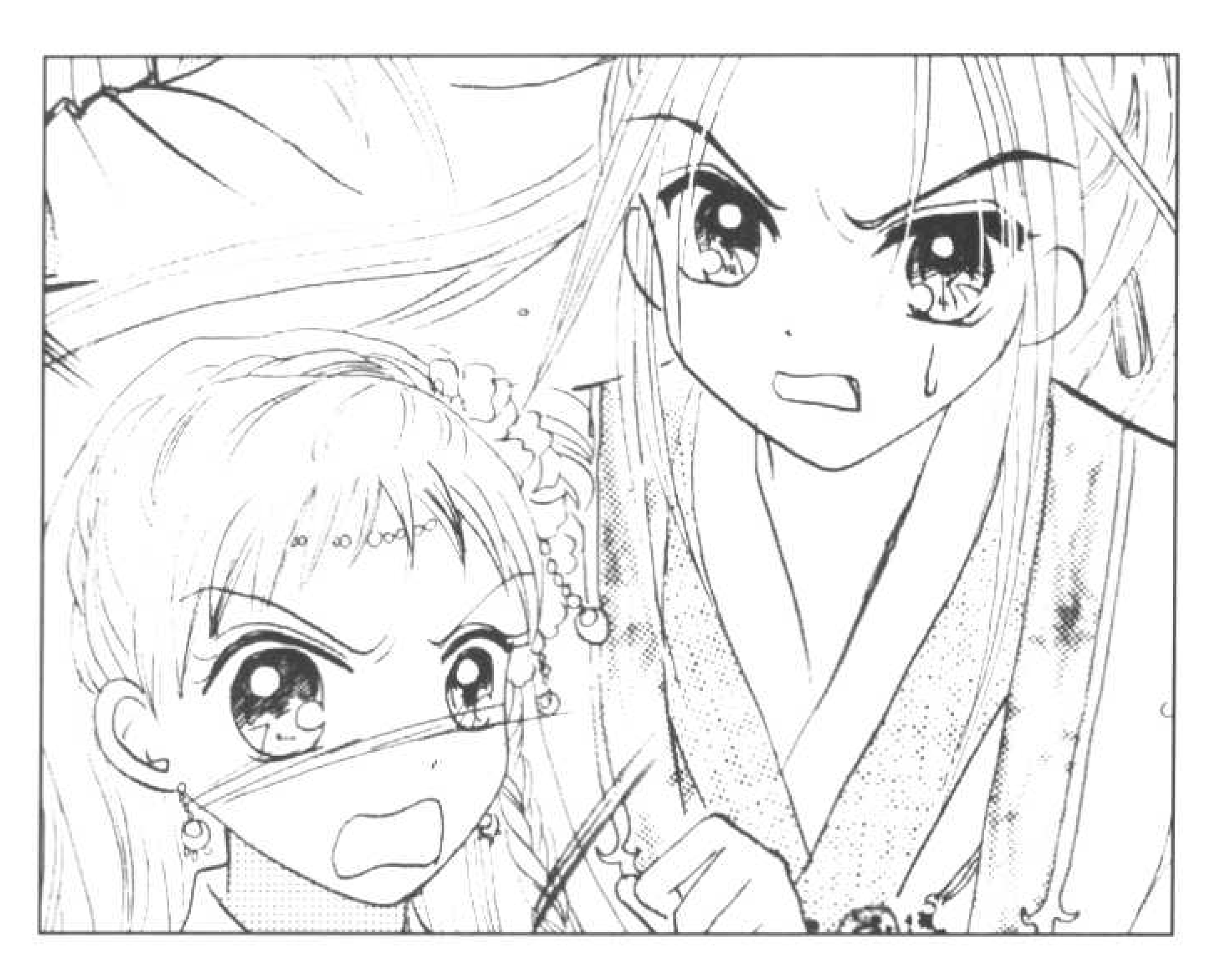
2-2 帅帅的人物眨眨眼的俏皮表现方式，是不是多少能电到一些人呢？



3-1 生气的人物表现，其实必须在眉毛、眼神以及嘴巴的变化下上工夫。



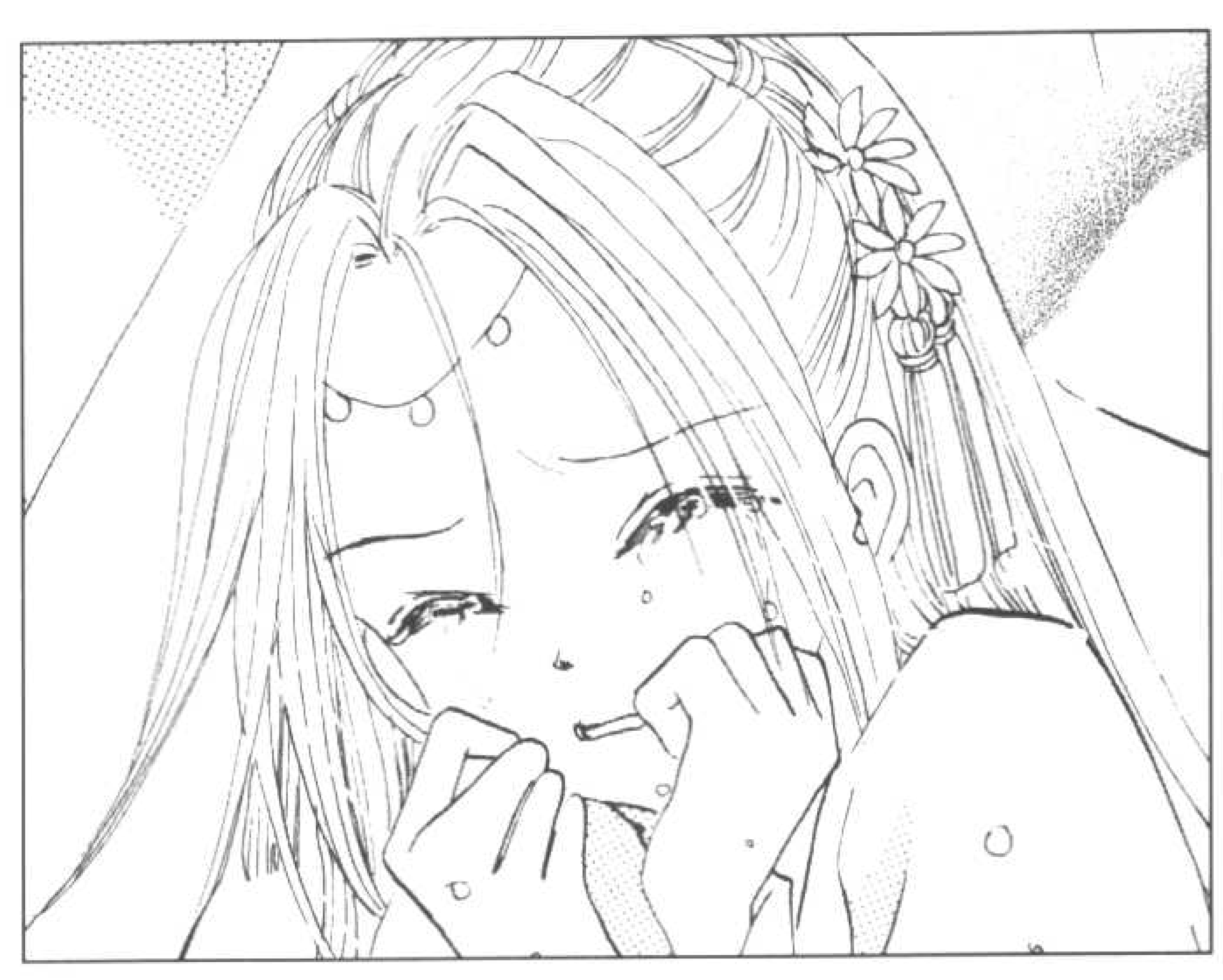
3-2 生气时的眼神是不是要更专注及炯炯有神呢？多多少少能让看的人知道“我真的很认真地在生气”。（汗……）



3-3 在表情上可以再多加些特殊的表现，加个脸上有“颜色”的线条，可以让表情更狰狞唷！



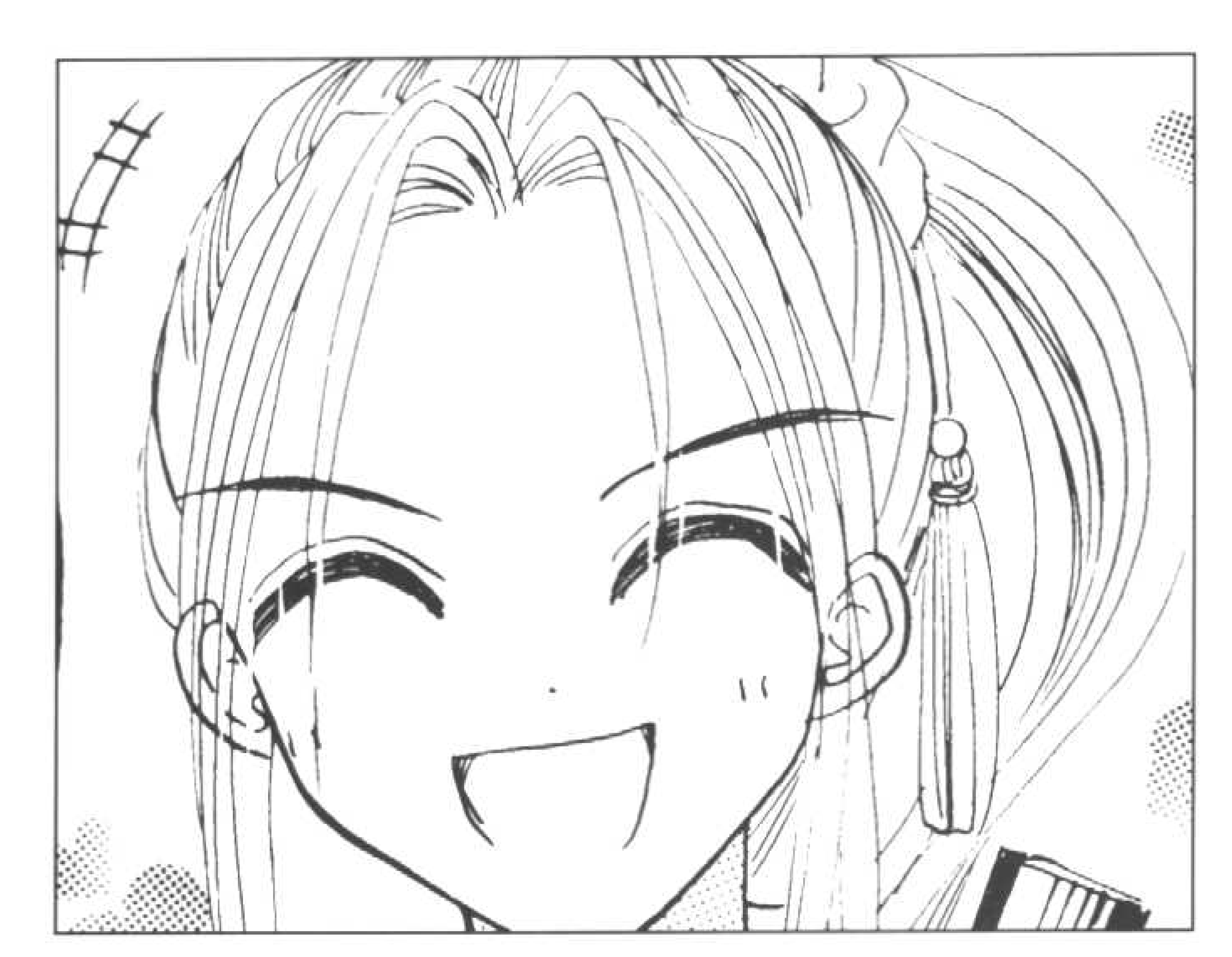
4-1 哀的表现其实与生气的眉型相反，只要将眉尾顺势往下垂，加上无辜的眼神，或失神的焦距，通常很容易表现出伤心的样子。当然嘴巴非得苦笑的表现，可不要画上大大的笑容唷！



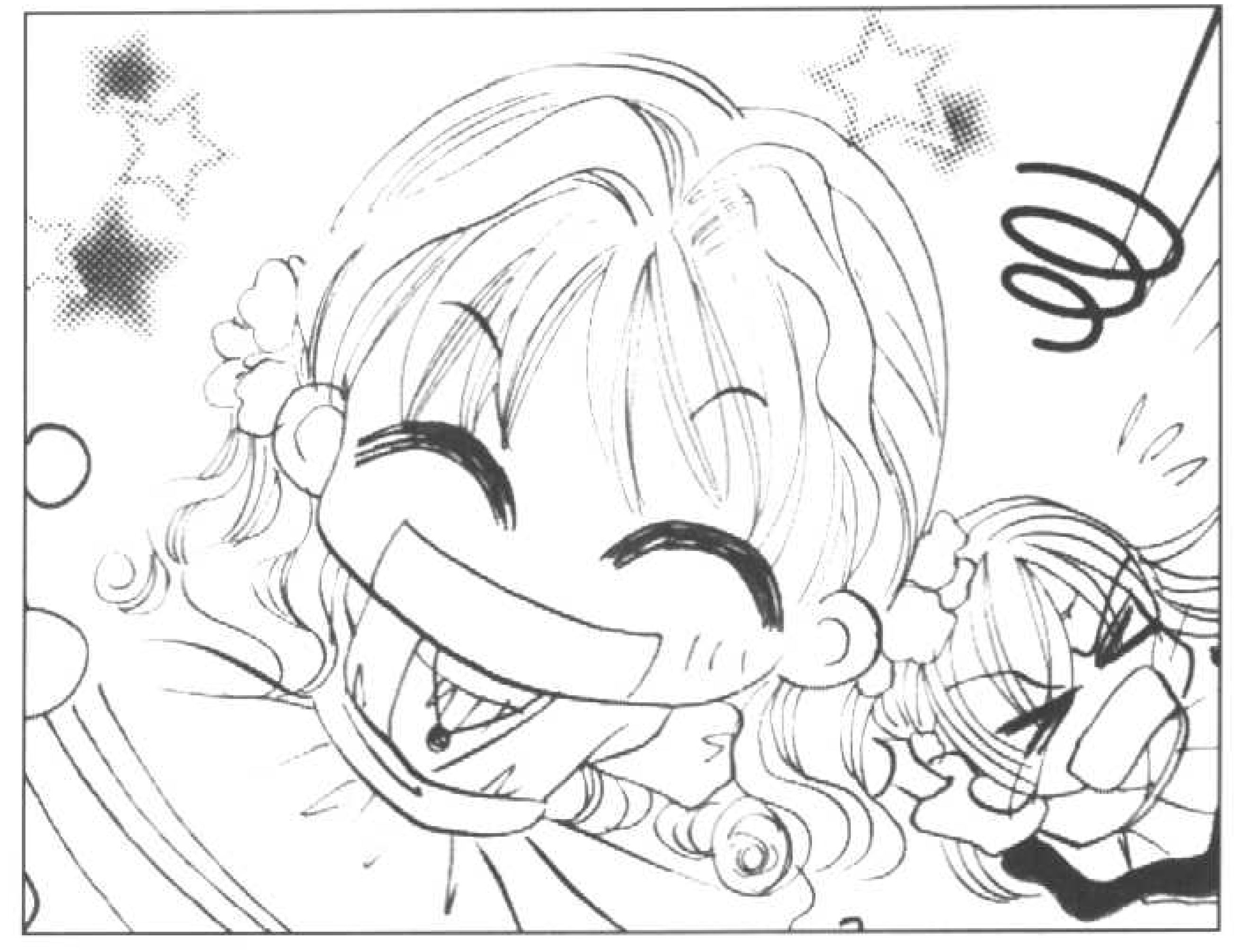
4-2 伤心时，若能再加上一些肢体动作来加强表现，又会有更强烈的感觉。



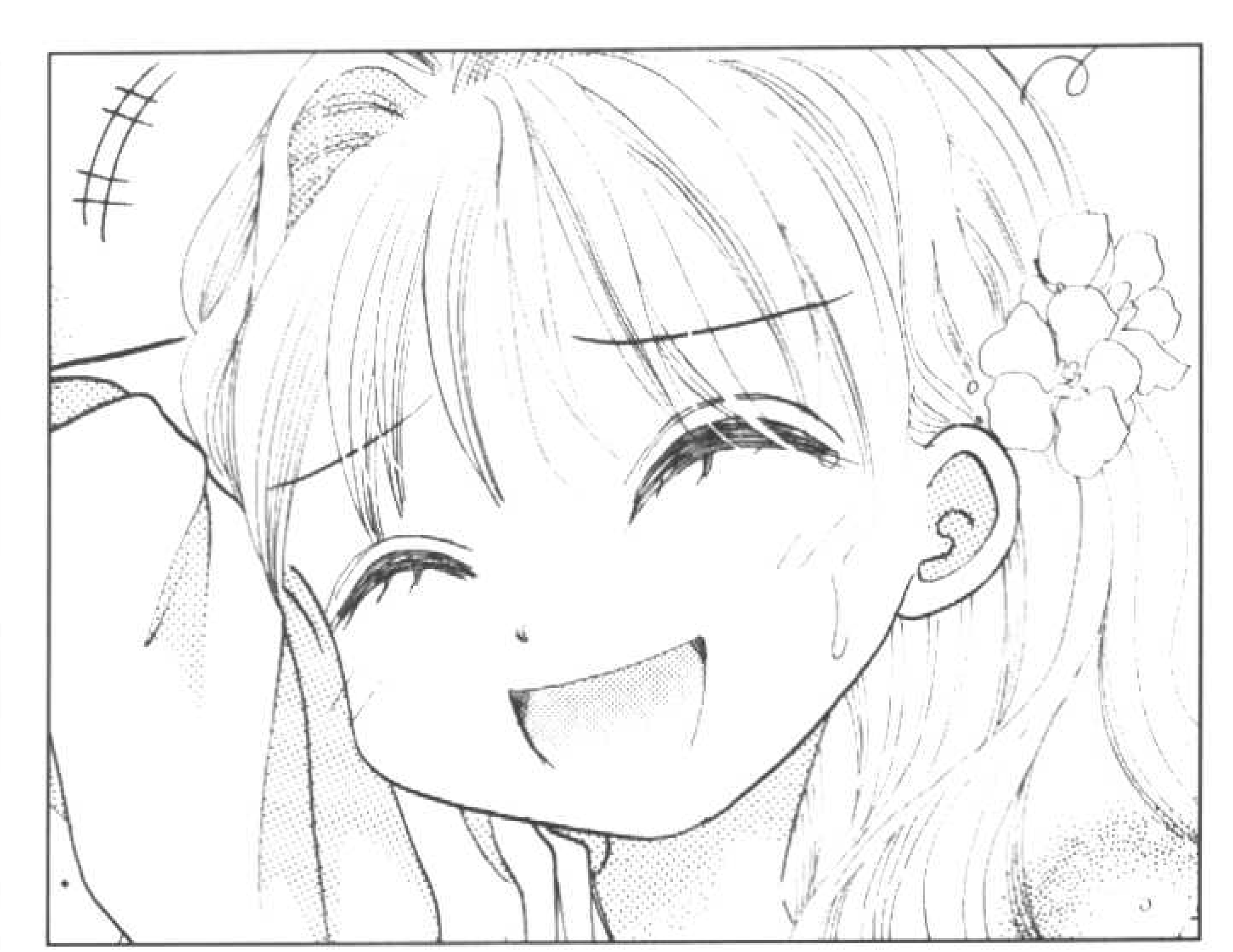
4-3 肢体的动作，加上表情的安排、嘶喊的嘴型，人物情绪会很容易就被观看的人感受到哦！



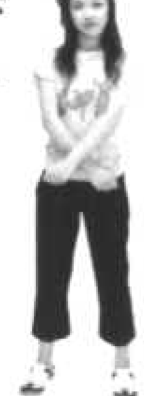
5-1 快乐的表现便是大家看到他心情也会跟着开心起来的情绪表现，这时能让人物开怀就不要客气唷。



5-2 其实，在Q版时，更能用超夸张的表情来做快乐的表现，所以，在此时，可以好好考虑要不要用Q版来表现。

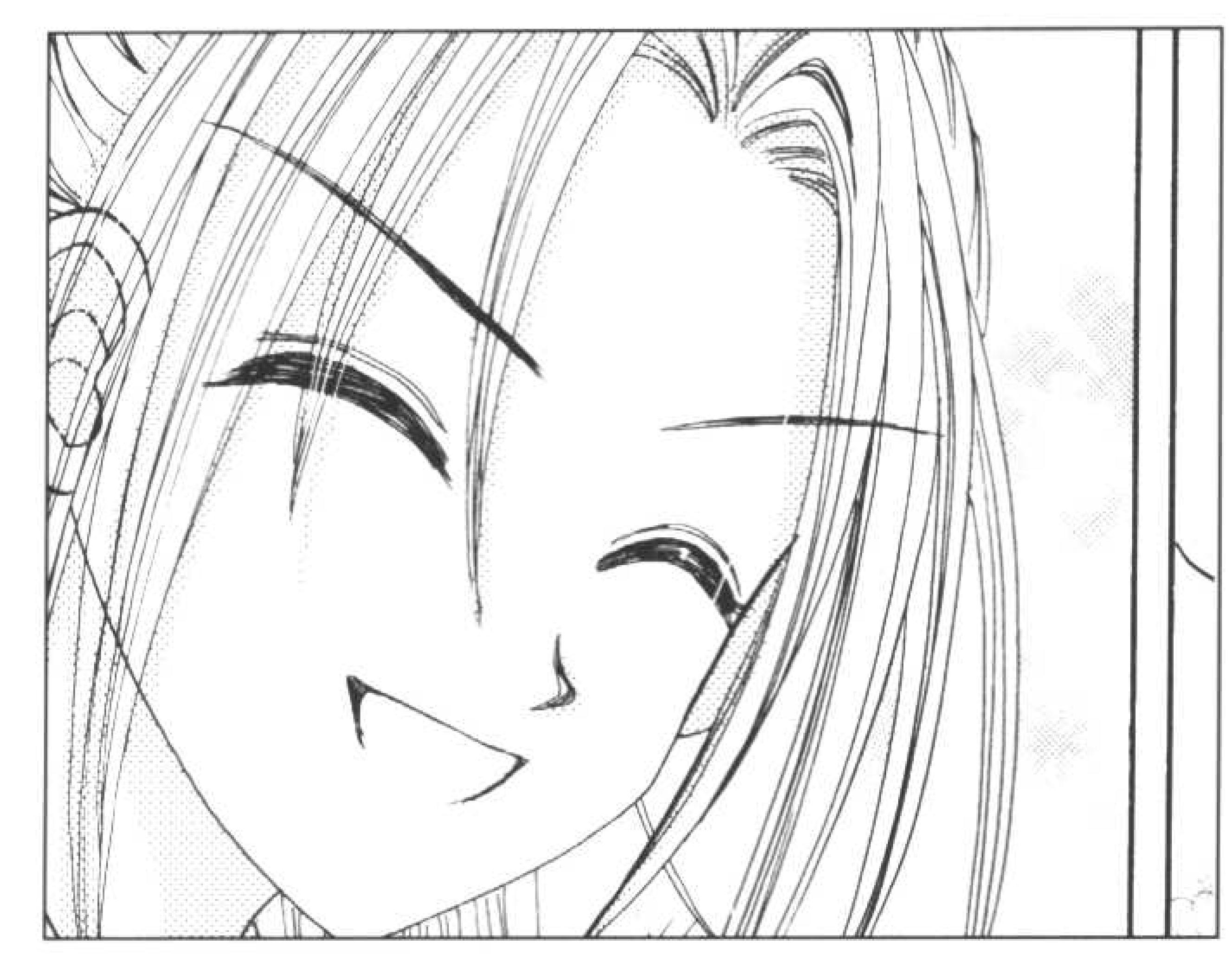


5-3 快乐的时候也有傻傻的腼腆表现，一样可以让看的人有开心的效用唷！





5-4 同样是开心，闭上嘴巴的笑，有“噗噗～”声，可以说是“会内伤”的快乐。



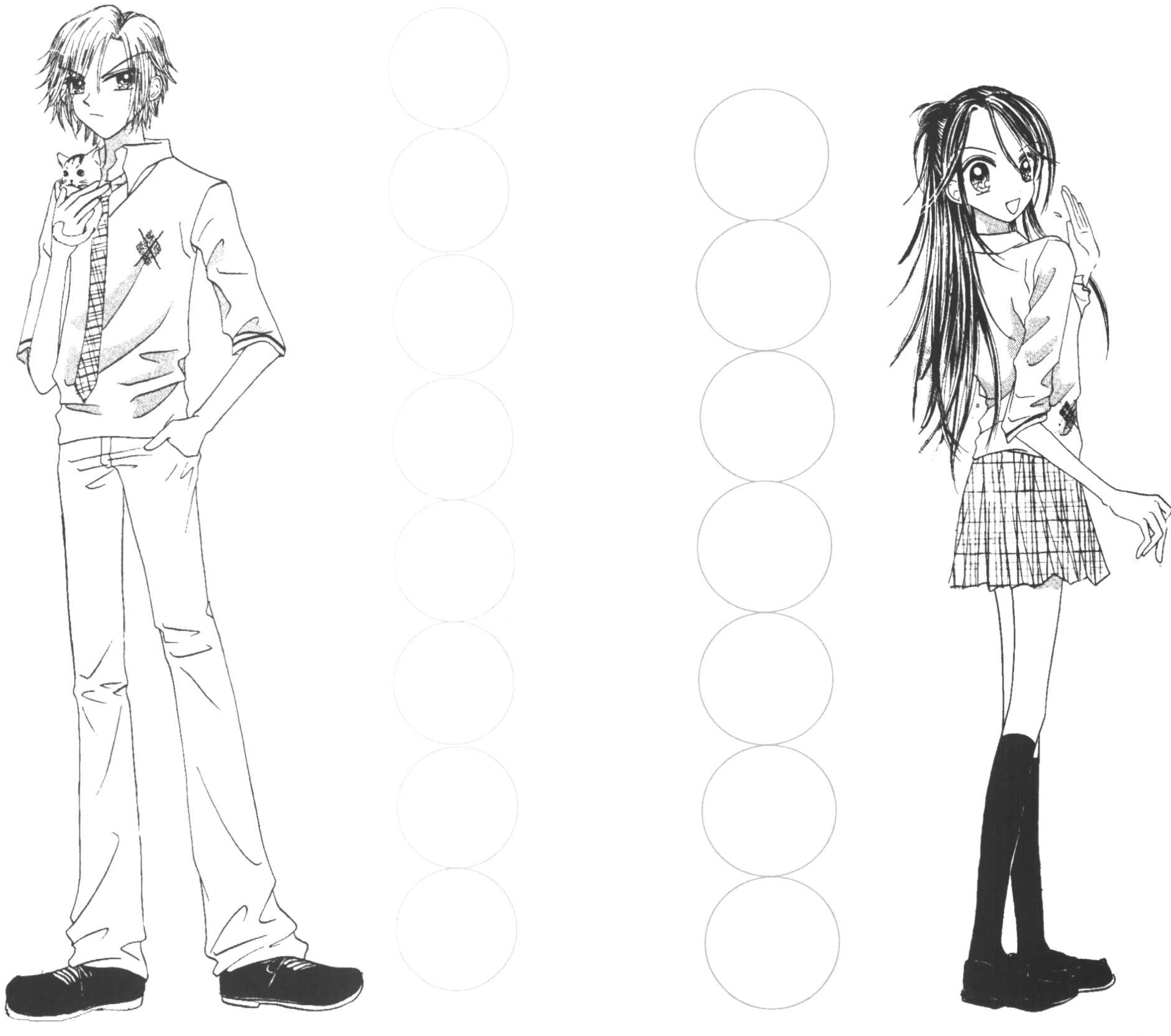
5-5 而张开嘴巴“哈哈”大笑，就是完完全全快乐的表现，可视人物个性做适当表现哦！



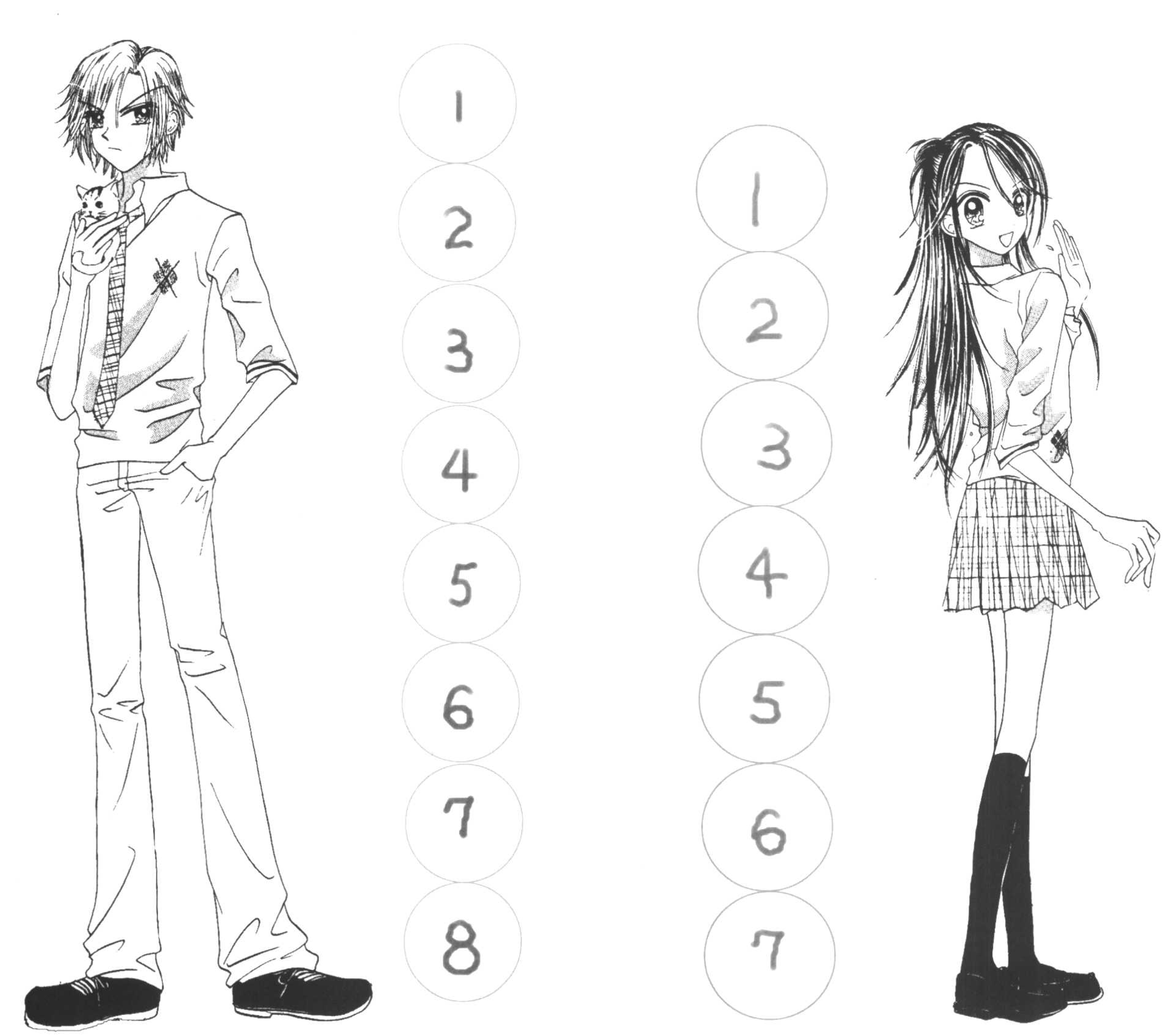
小提醒 ★★★★★

其实，小影个人觉得，画漫画最好玩有趣的，就是表现人物喜怒哀乐的表情了。因为当你融入人物心情而要为他画表情时，自己的表情也会跟着“动”起来，当画到他们开心地笑时，嘴角会不自觉地上扬起来。这种感觉很有趣，所以，小影有时很陶醉在表情的表现手法上。哈，大家也可以try try 看哨！

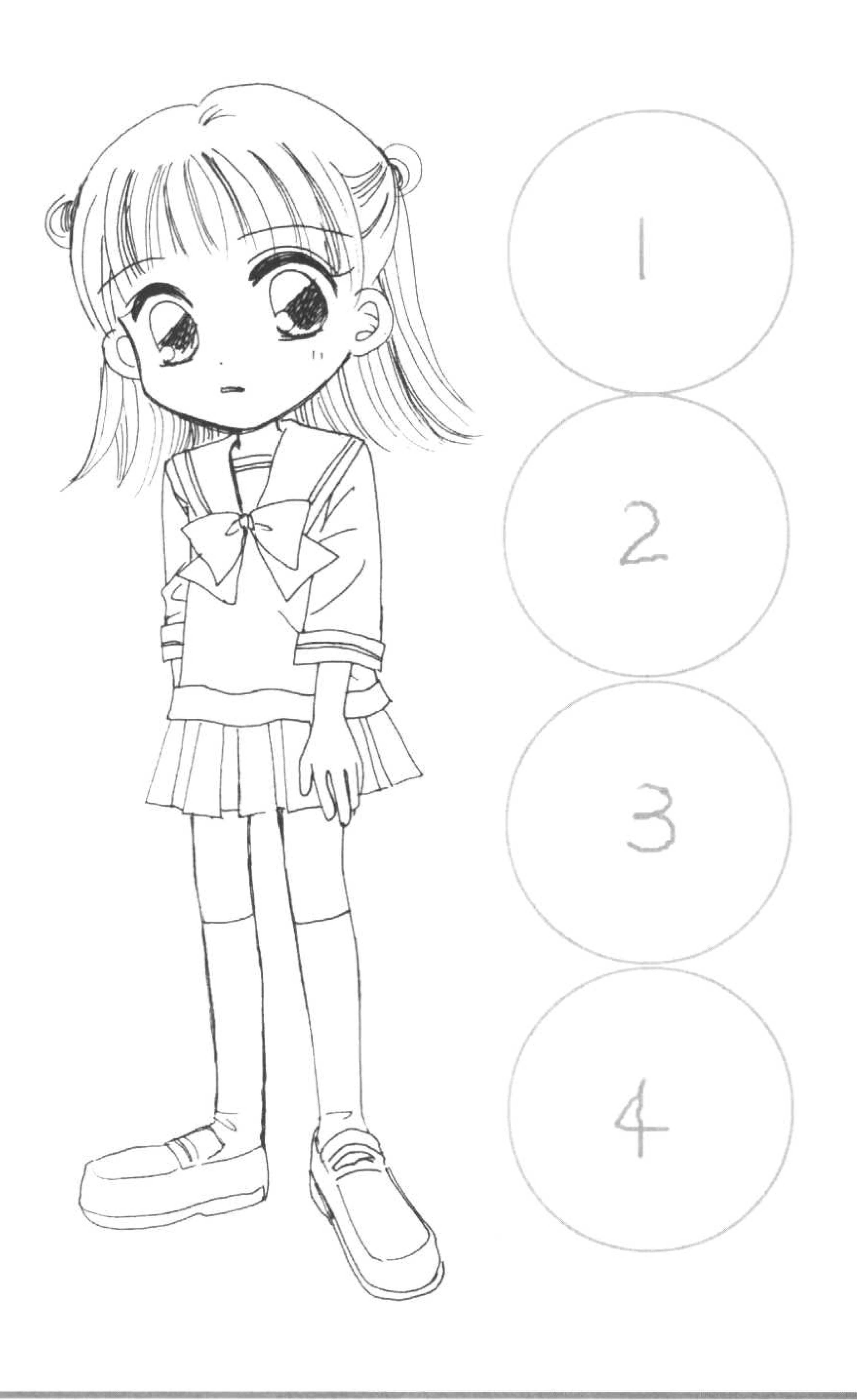
少女漫画的人体比例如何抓取



1 男生8头身(1:7)女生7头身(1:6)。不论你对身体比例熟悉与否，在少女漫画中，只要套这个公式去画，大都可以得到不错的身高视觉效果喔！



2 假若头的比例为1，再加上6颗头的高度，就是少女漫画中女生的身长。
若加7颗头的高度，就是男生的身长比例。



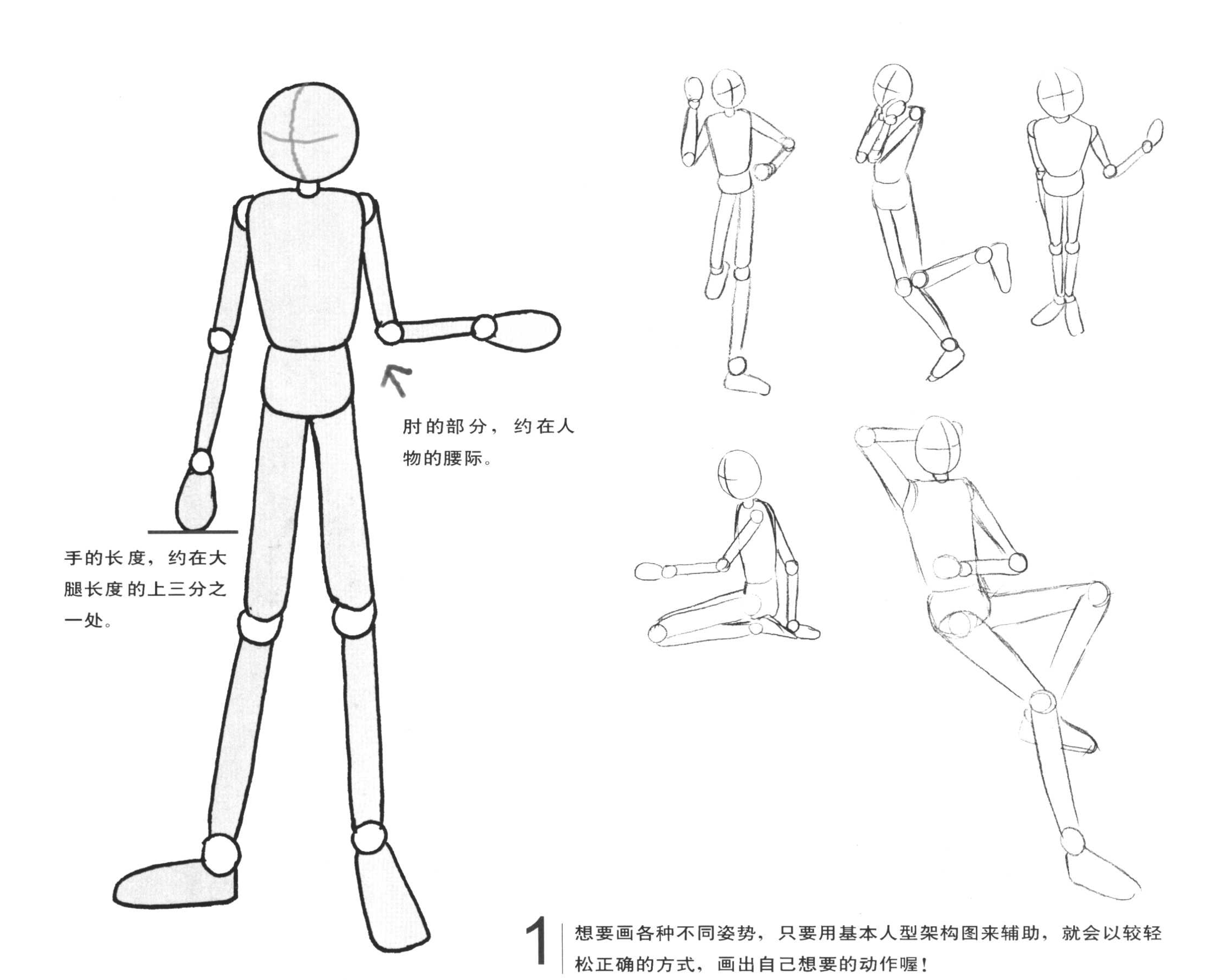
3 画小朋友的比例，会比较不同，因为头会大一些，所以一般来说，小朋友的比例约在4～5头身，就看年龄而定了。



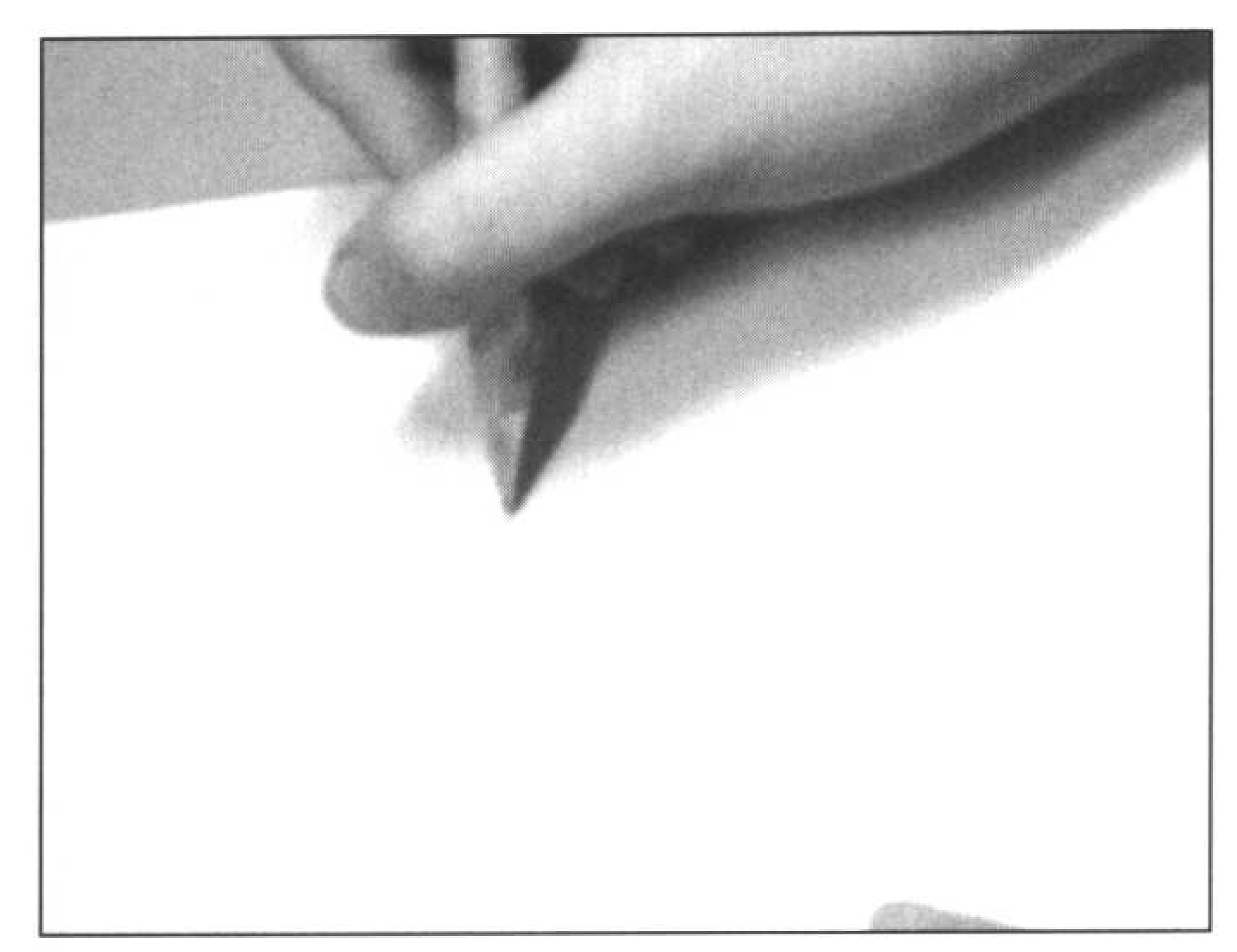
小秘诀

如果觉得目测不放心，可以用铅笔先将大致上的比例用很多圈圈画好，以作为辅助。

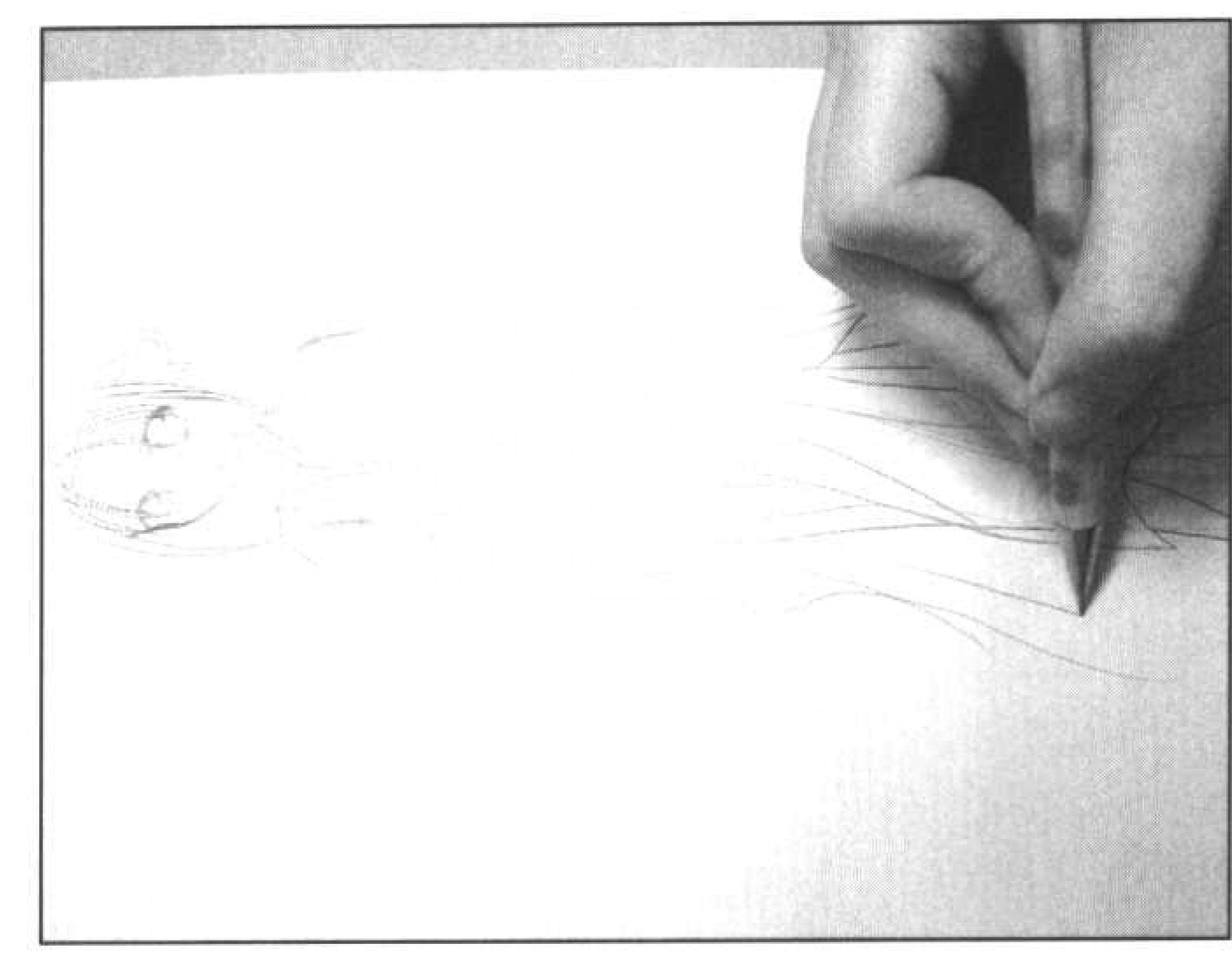
骨架比例－人型图辅助骨架



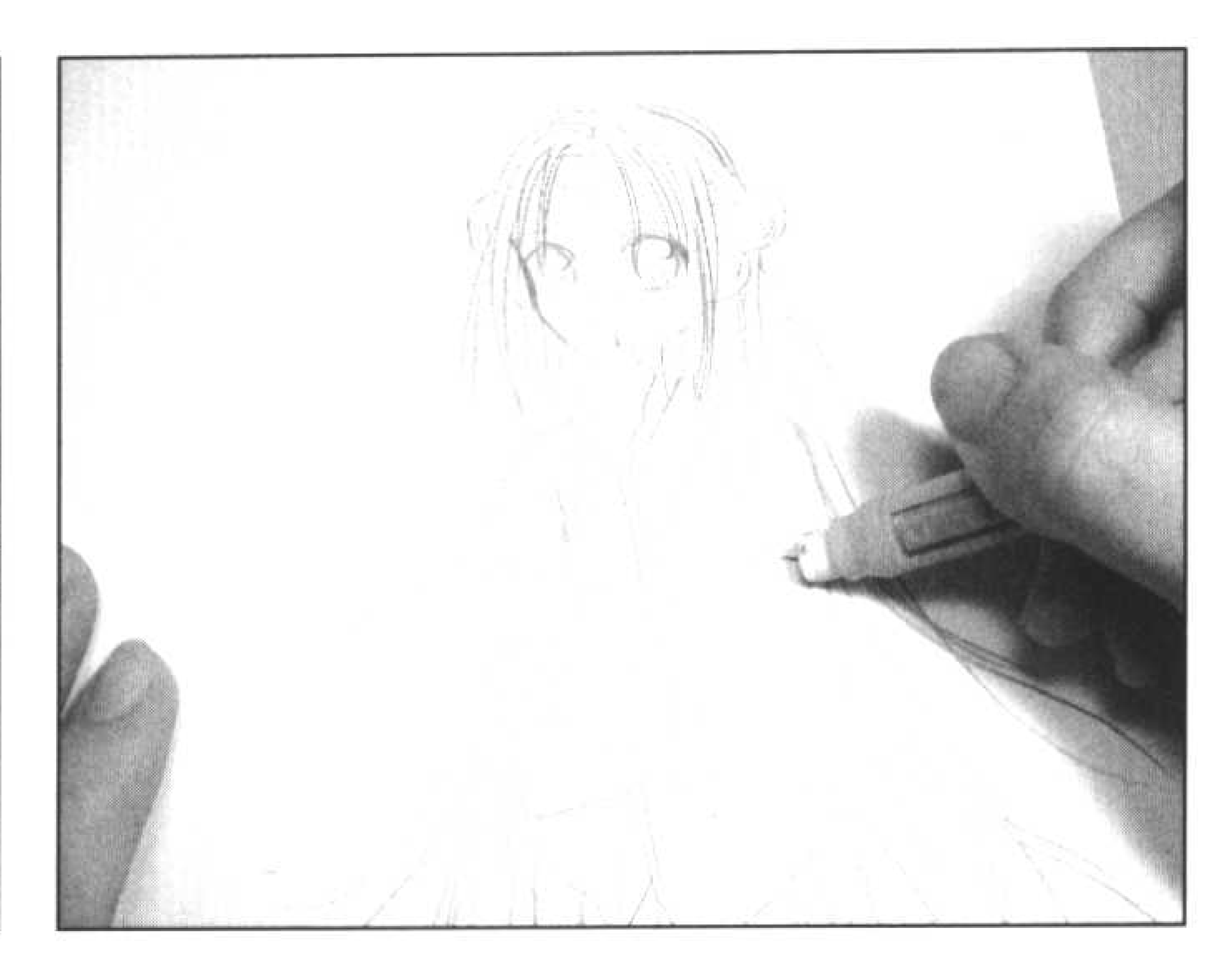
1 想要画各种不同姿势，只要用基本人型架构图来辅助，就会以较轻松正确的方式，画出自己想要的动作喔！



2 配合比例，以一些圆或椭圆大致打稿出你想画的动作的大致人型比例图。

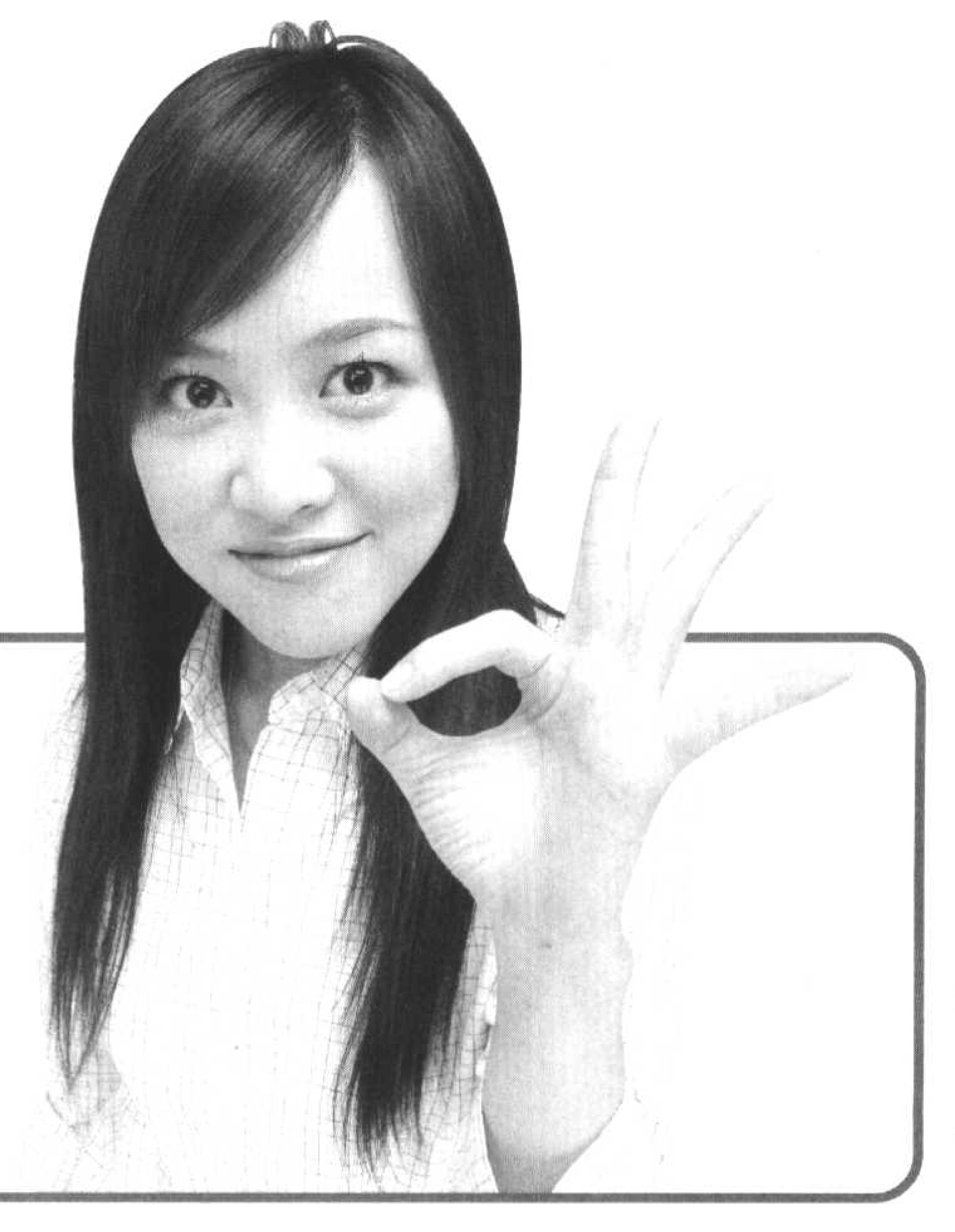


3 再用画好的姿势人型辅助线，勾勒出人物的细部轮廓形体，完成草图。



4 人物细部完成后，再将多余的人型辅助线擦掉，就可以了。





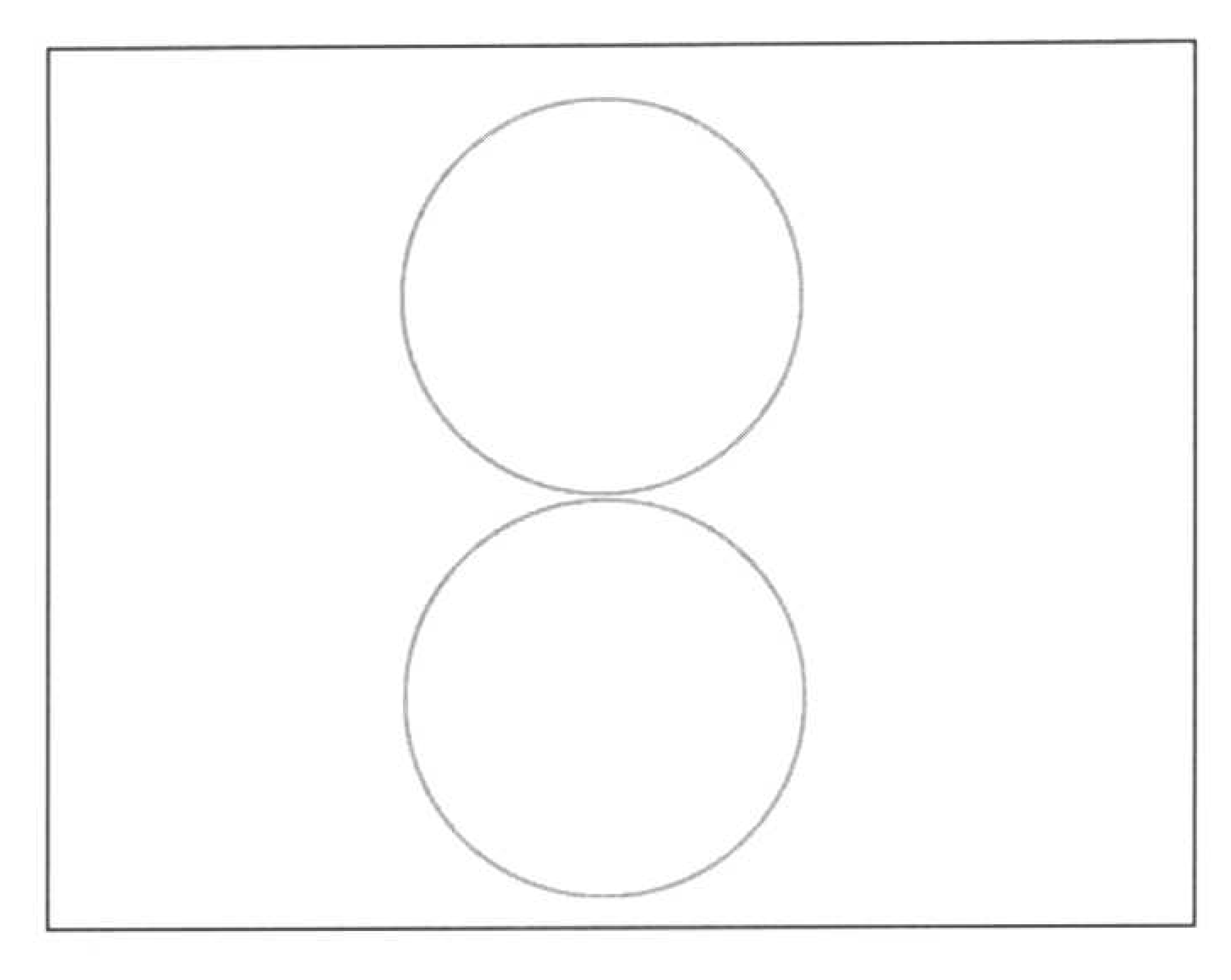
小提醒 ★★★★★

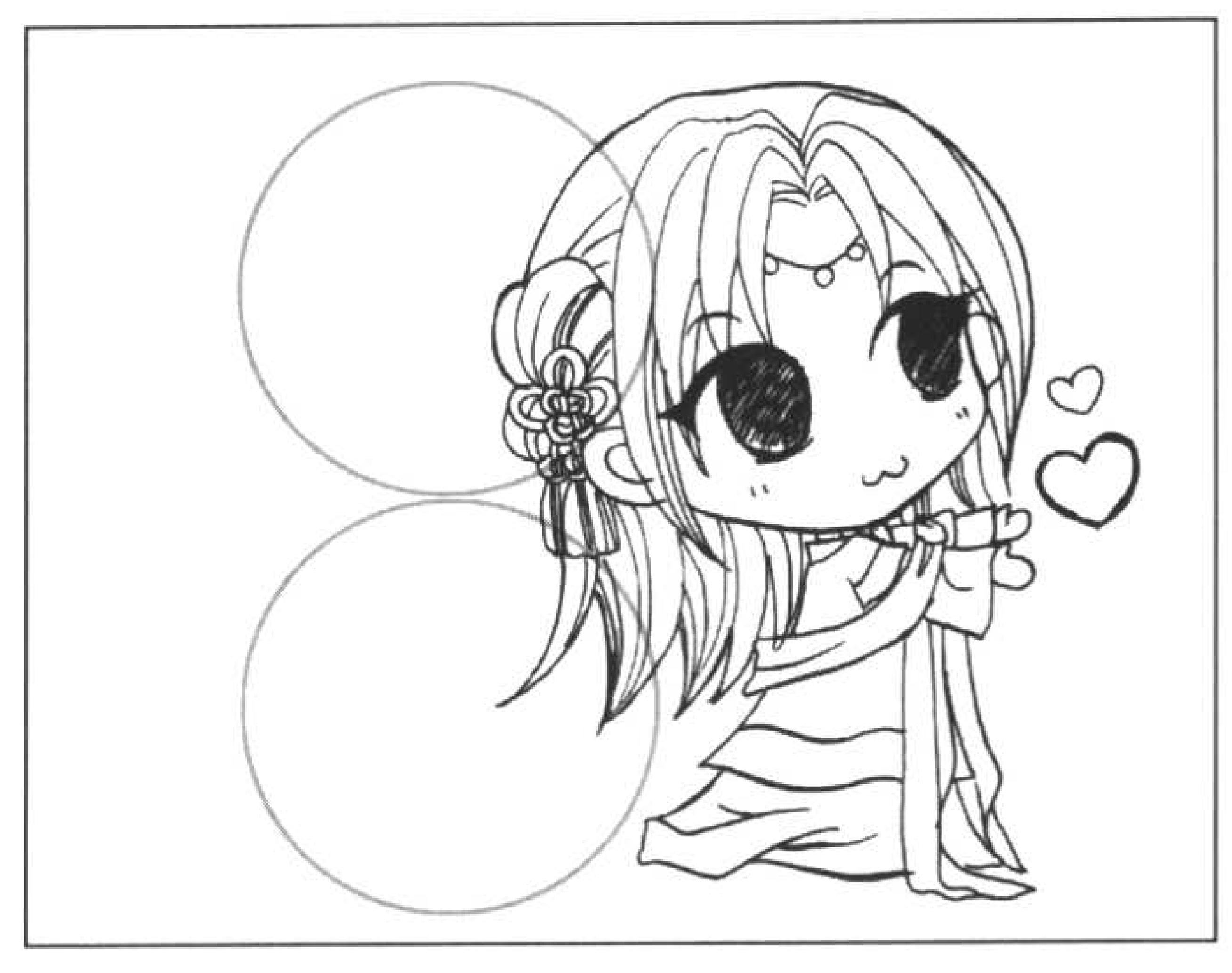
多观察周遭人的动作，可以训练自己一看到复杂的动作便在脑中简化成人型图，作为对人物骨架比例的敏感度训练。



如何以Q版表现人物

Q版的比例大约为2到3头身，其实很自由化，只要你觉得可爱，都可以依喜好去改变比例。



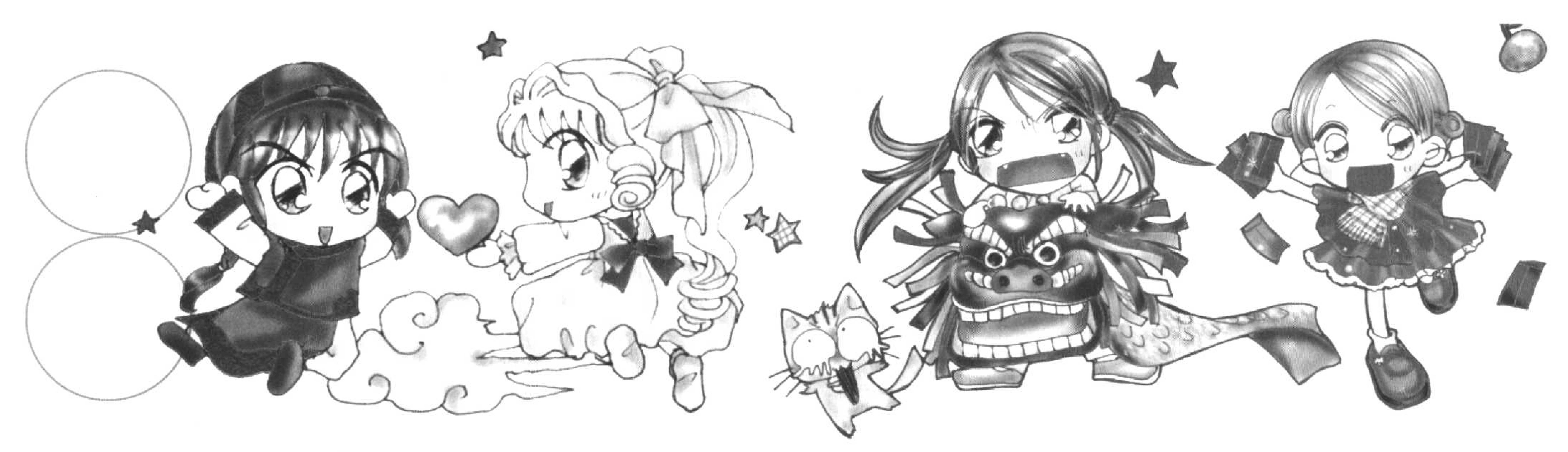




1　依照我们圈圈辅助比例的方式，先画出你要的Q版比例。

2　画上细部。Q版建议：由于原本正常比例6～7头身里的肢体，如今要塞在1～2个圈圈里，很多肢体部分，建议以短短的方式来表现，看起来更可爱喔！

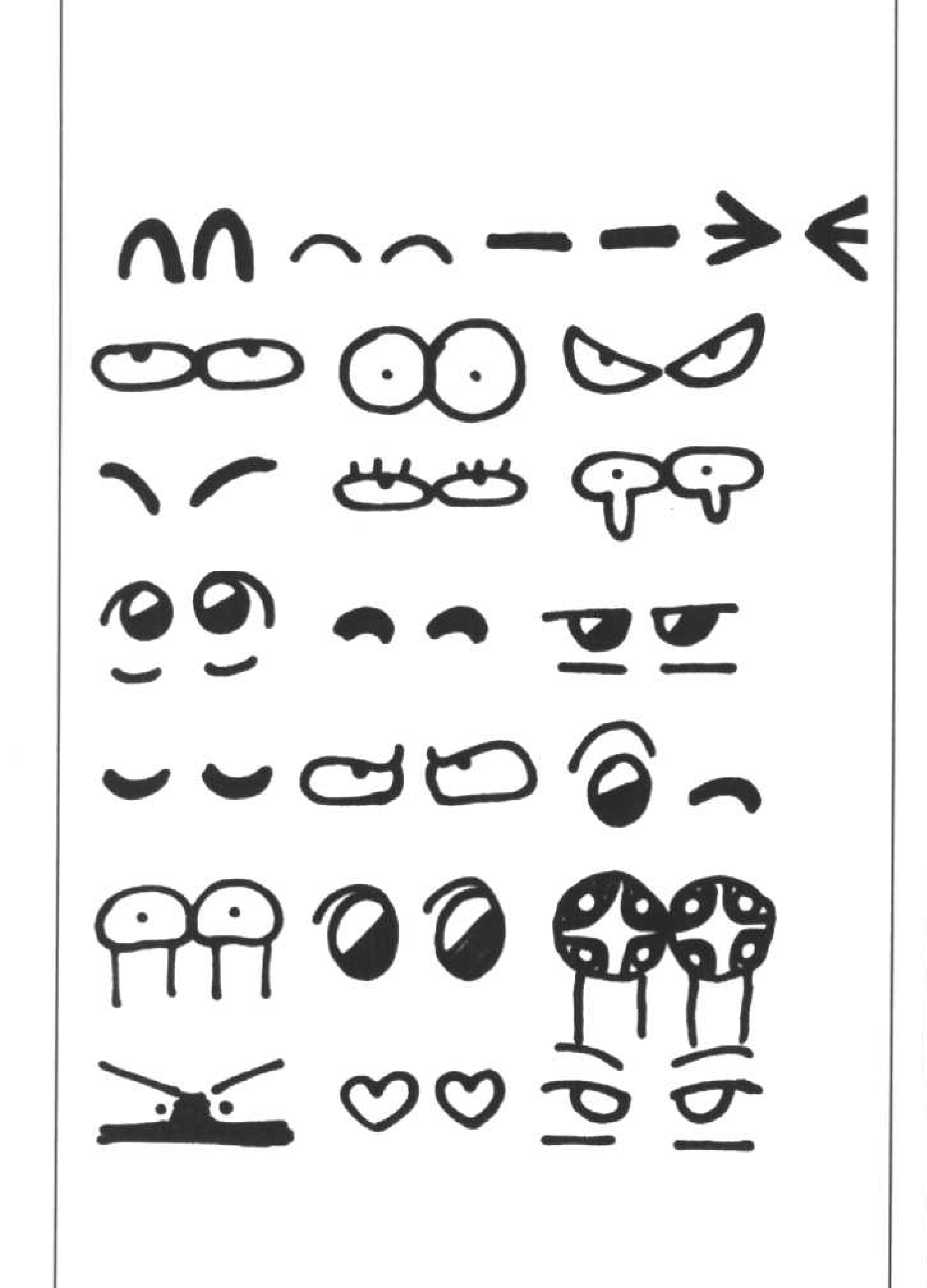
3　如此类，头超大，身体小小的。这便是漫画夸张的表现手法和有趣的变化。



4　变化：如果你喜欢更短一点的比例，甚至可以用更夸张的表现手法，如1:0.5等等。

Q版的表情及表现游戏

了解到Q版的比例架构后，除了比例上的自由外，其实画Q版也可以享受许多拼凑的乐趣。但是，要如何玩呢？我们现在就来试试看吧。





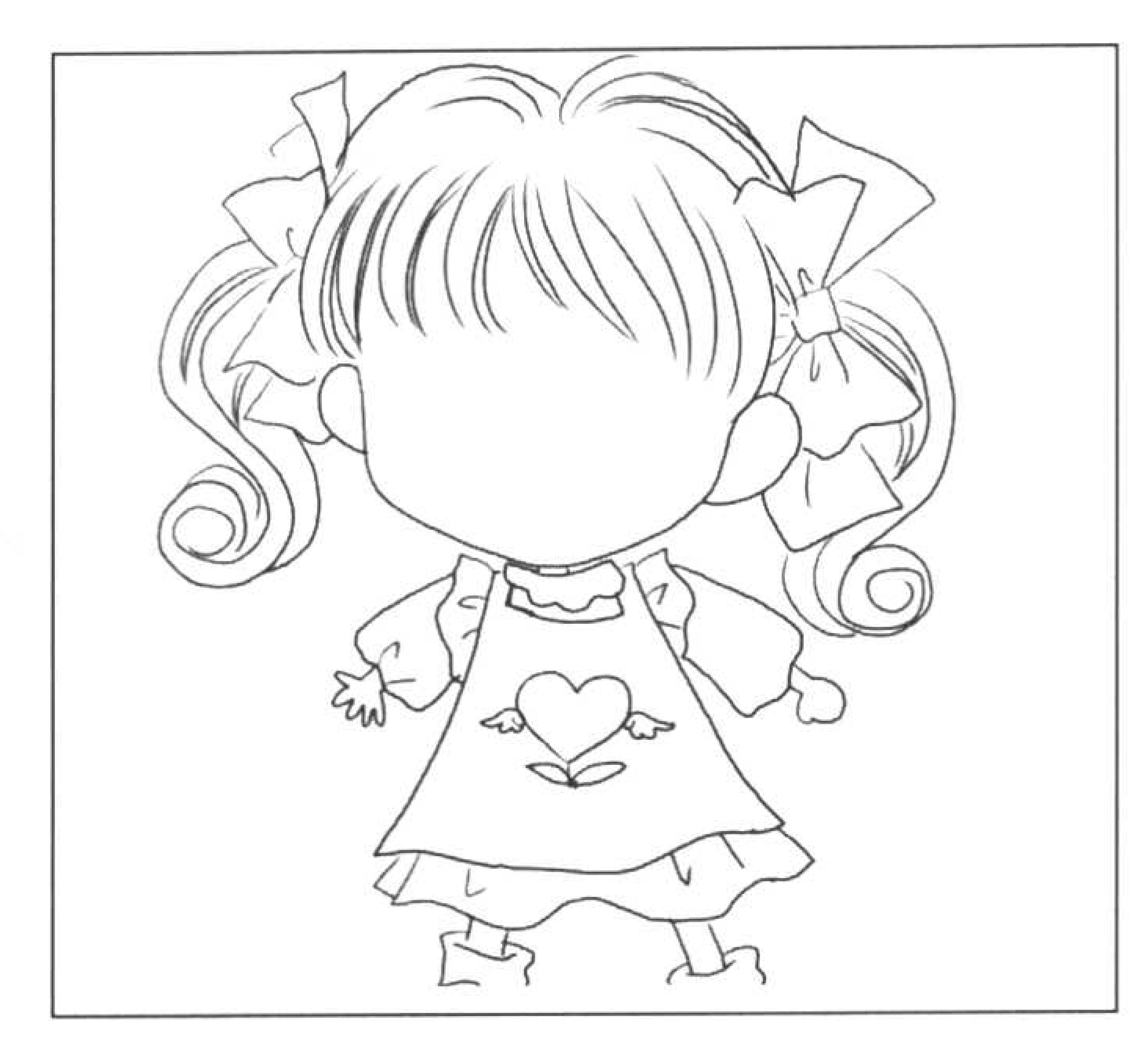


1 将自己喜欢的喜怒哀乐等等一堆表情，分门别类地区分，画成分开的个体图。眼睛，就画一堆你喜欢或你自己风格的Q版眼睛。

2 嘴巴，画完眼睛再画出各种可爱的嘴巴与Q版用的夸张眉毛。Q版的表现特点就是“夸张”，所以，不太讲究实际上的表现，有时反而会有特别的表情出现喔！

3 画完再画一些可爱的小符号，一些Q版可以应用的符号。一般来说，每个人的Q版作画风格不一，而我的画法不会将Q版人物的鼻子画出来，所以就不另外画出来了。

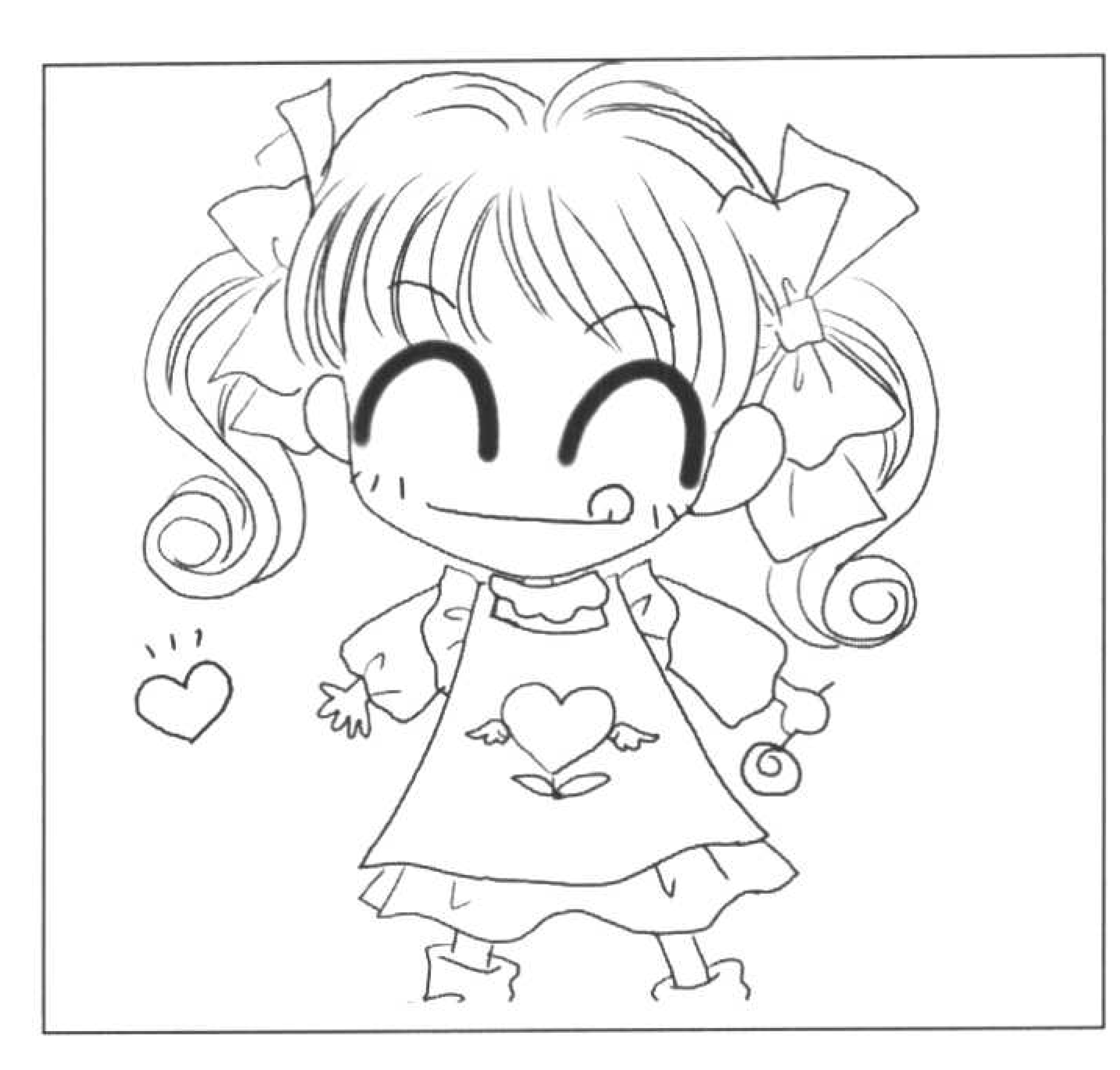




4-1 有了我们自己风格的Q版表，就可以开始拿我们画好的人物来套用表情了。



4-2 放上某一种眼睛，配上一个嘴巴，加一个表情符号，就可以玩出各式各样的好笑表情了喔！



4-3 一对笑眯眯的麦当劳眼睛，配上可爱的吐舌头，是不是感觉她好像看到了好吃的东西了呢？



4-4 简单的眼睛表现笔法，嘴巴也简单地点上一点，背景加些符合状态的小东西或符号，又会有不同的感觉！



4-5 就连哭的表情，在Q版的游戏表现方法里，都显得轻松而生动！所以，多多尝试不同的表情搭配吧！可能会玩上瘾唷！



小秘诀

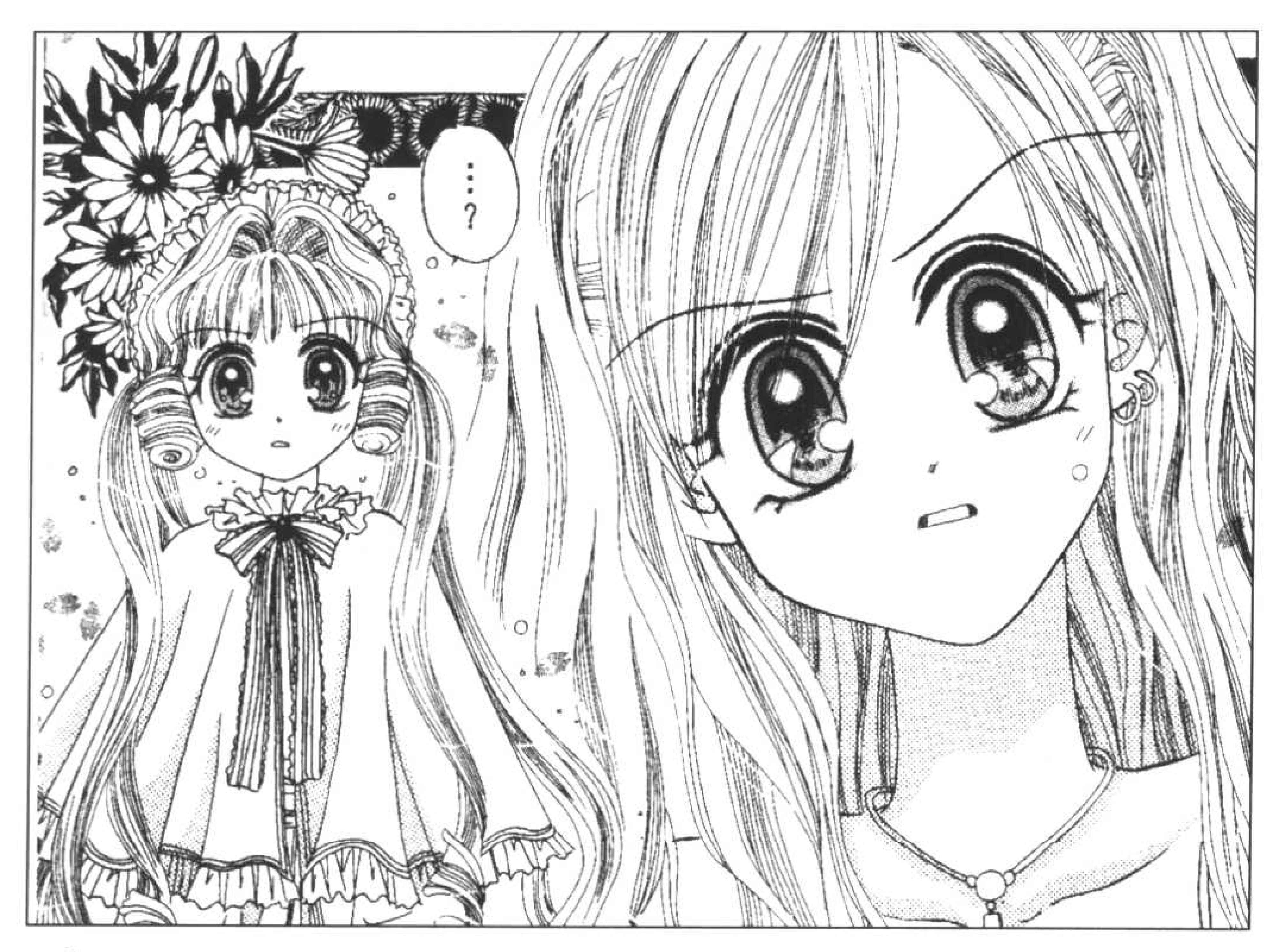
各位读者可以尝试看看各种表情搭配的效果。

其实画漫画，不要带有压力和局限，会画出更生动的图喔！

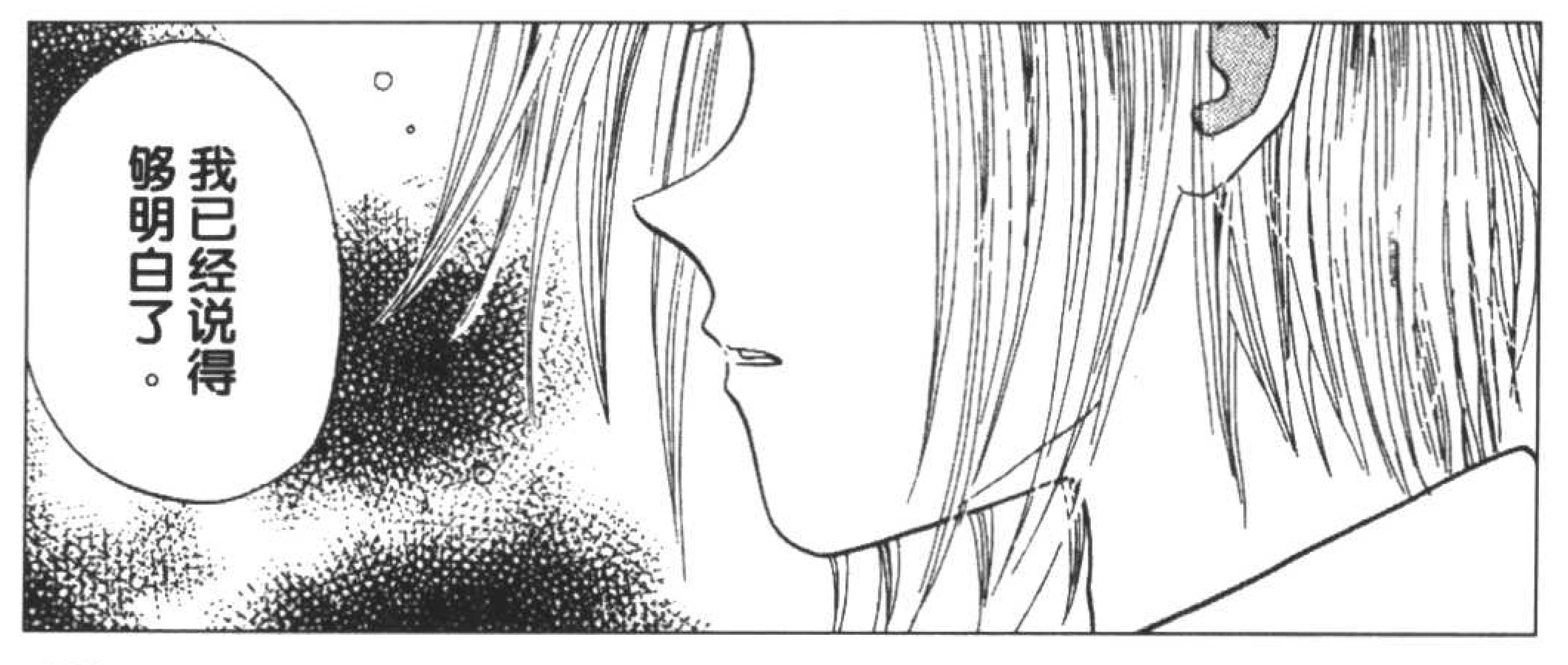
大家动笔试试看吧！

画面构图的表现手法

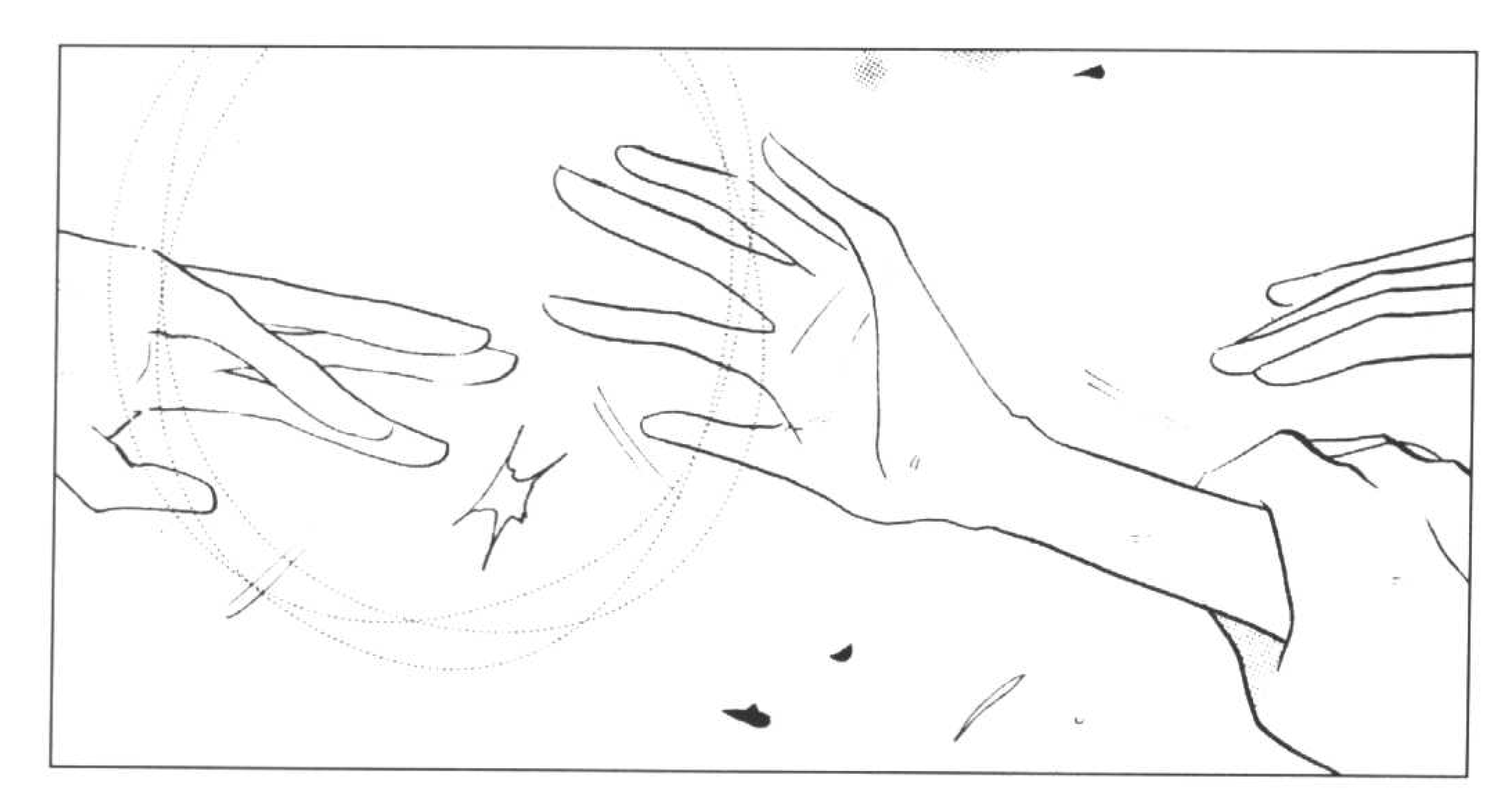
在人物情绪的表现手法上，其实并不一定要将整脸表情显现出来，有时只有部分显现的表现方式会更有效果。例如，为了表现诡异的内心情绪，我们分别以下列4种表现方式让大家感受一下。



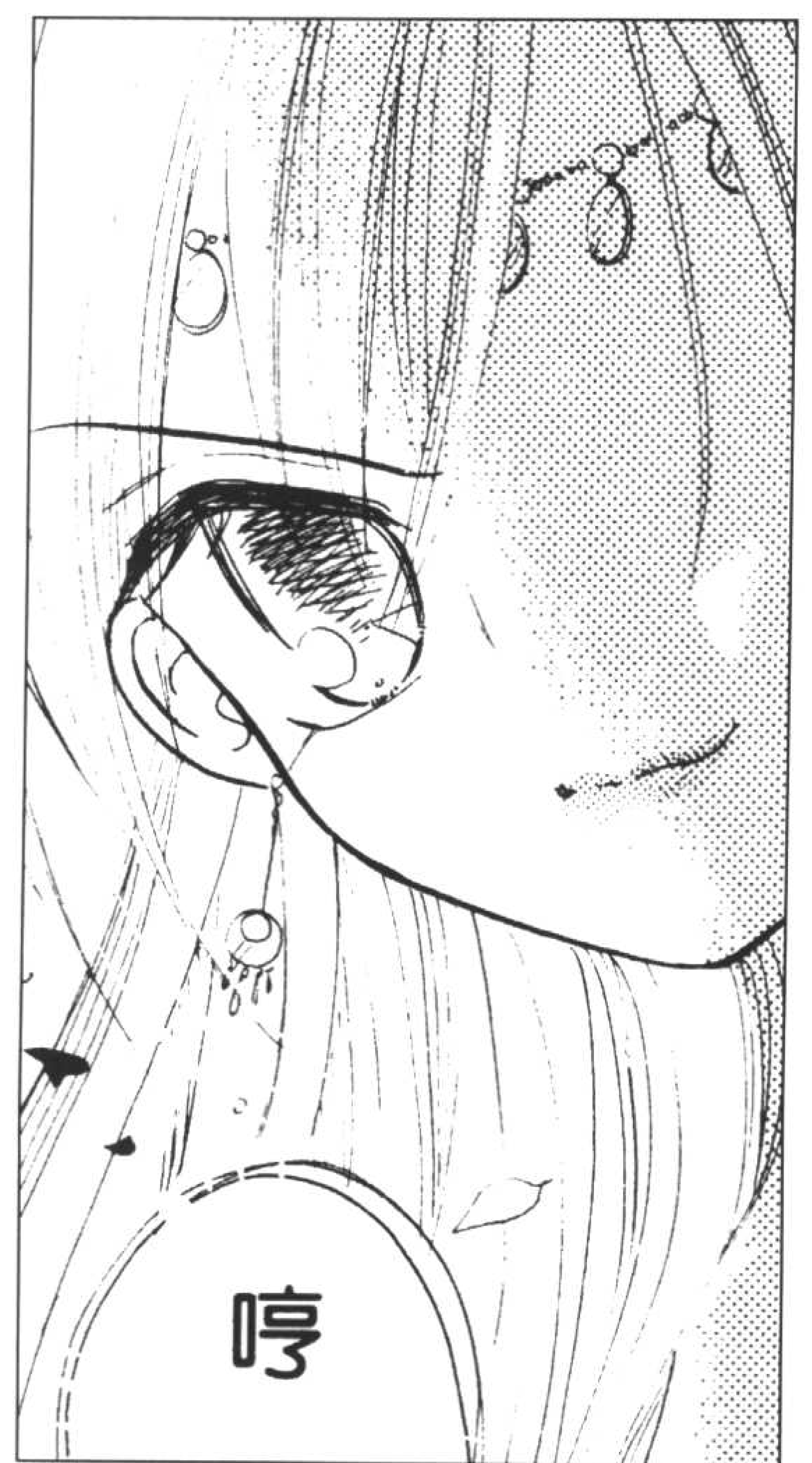
1 正面地直接感受人物的情绪。



2 只有部分看不到表情却感受到气氛的手法。



3 肢体动作可以是很好用的表现手法。



4 只有眼神部分来传达情绪。大家可以多多观察周遭人在表现任何情绪时，脸上所会有的表现、感觉及肢体动作，这都会变成很好用的无形资料喔！另外也可多多参考其他作者在情绪表现上所用的表现手法喔！



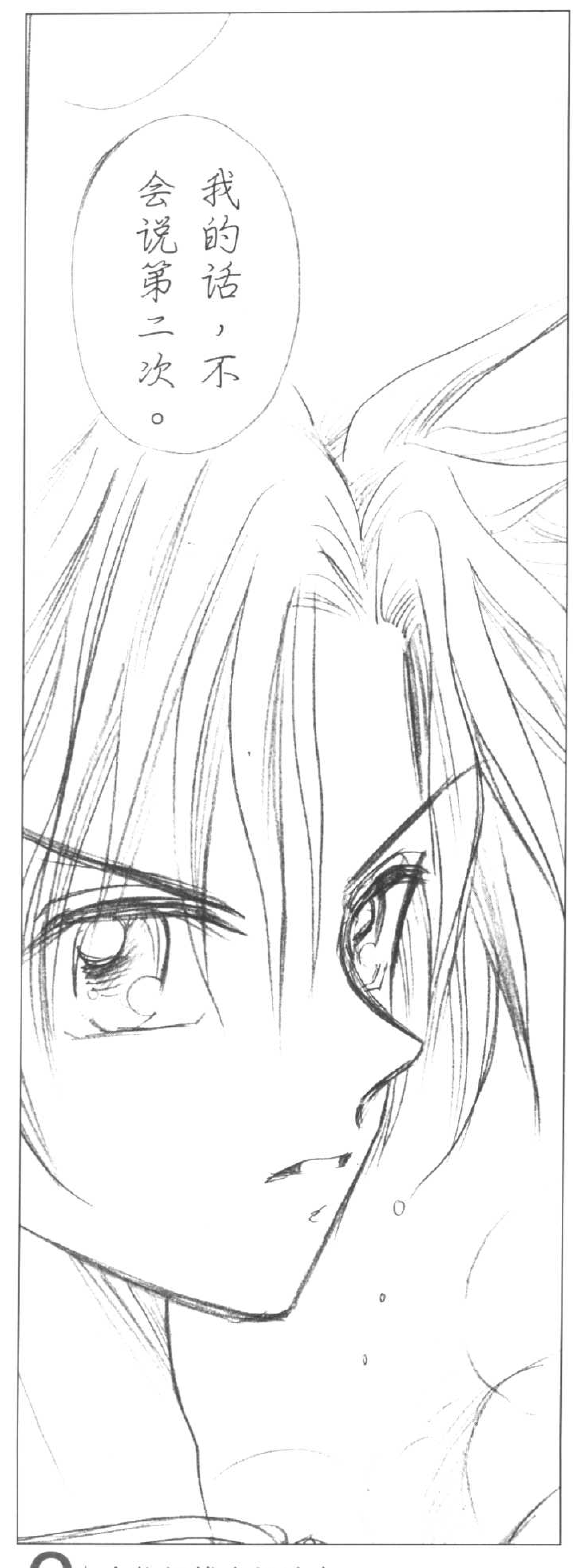
视线对于构图及故事的重要性



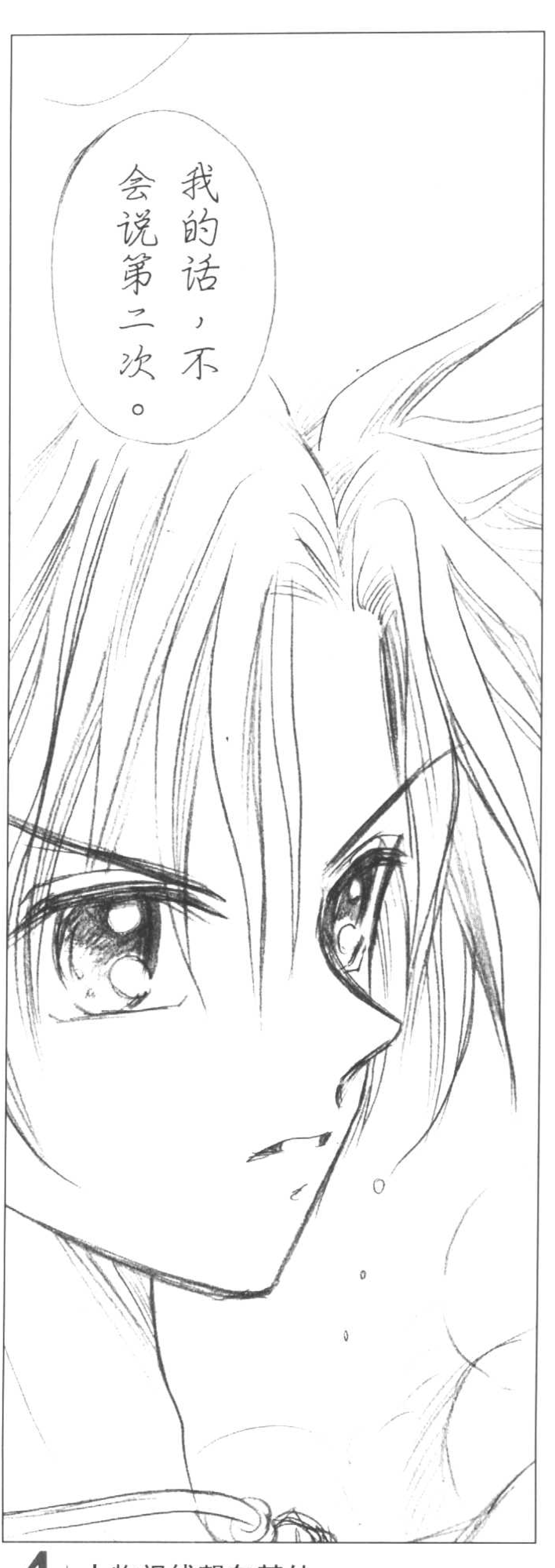
1 在看漫画的时候，有没有觉得常常会受里面人物情绪影响跟着开心或难过呢？其实，这是一种利用人物的心情让看漫画的人拥有相同感受的手法。



2 是的，视线、人物的眼睛，是故事情绪的关键表现部位。



3 人物视线直视读者。



4 人物视线望向某处。

可以比较两个图例，图中人物虽说出同一句话，但是眼睛是否直视读者，会让看漫画的人出现不同的感受喔!

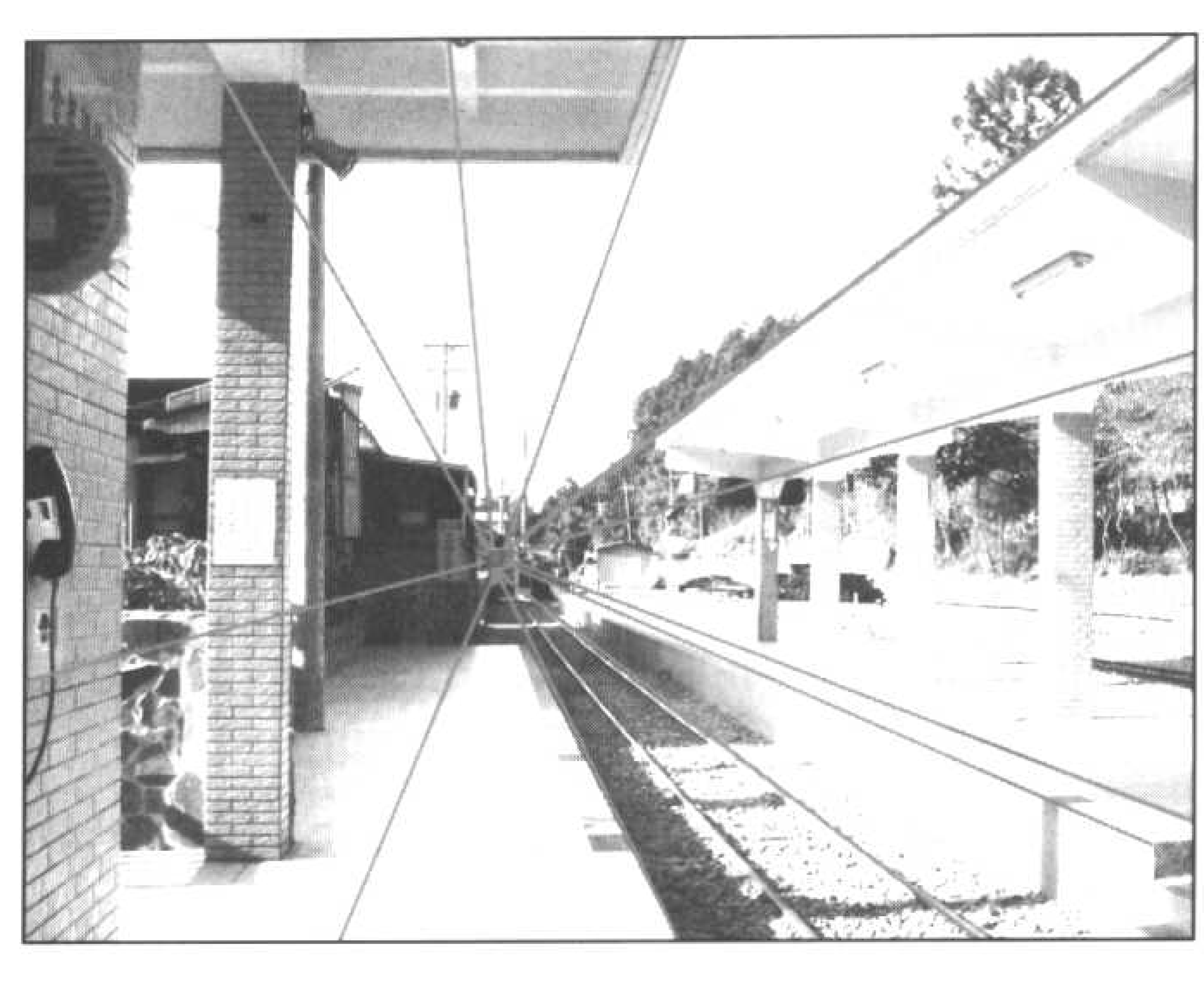


背景的绘制

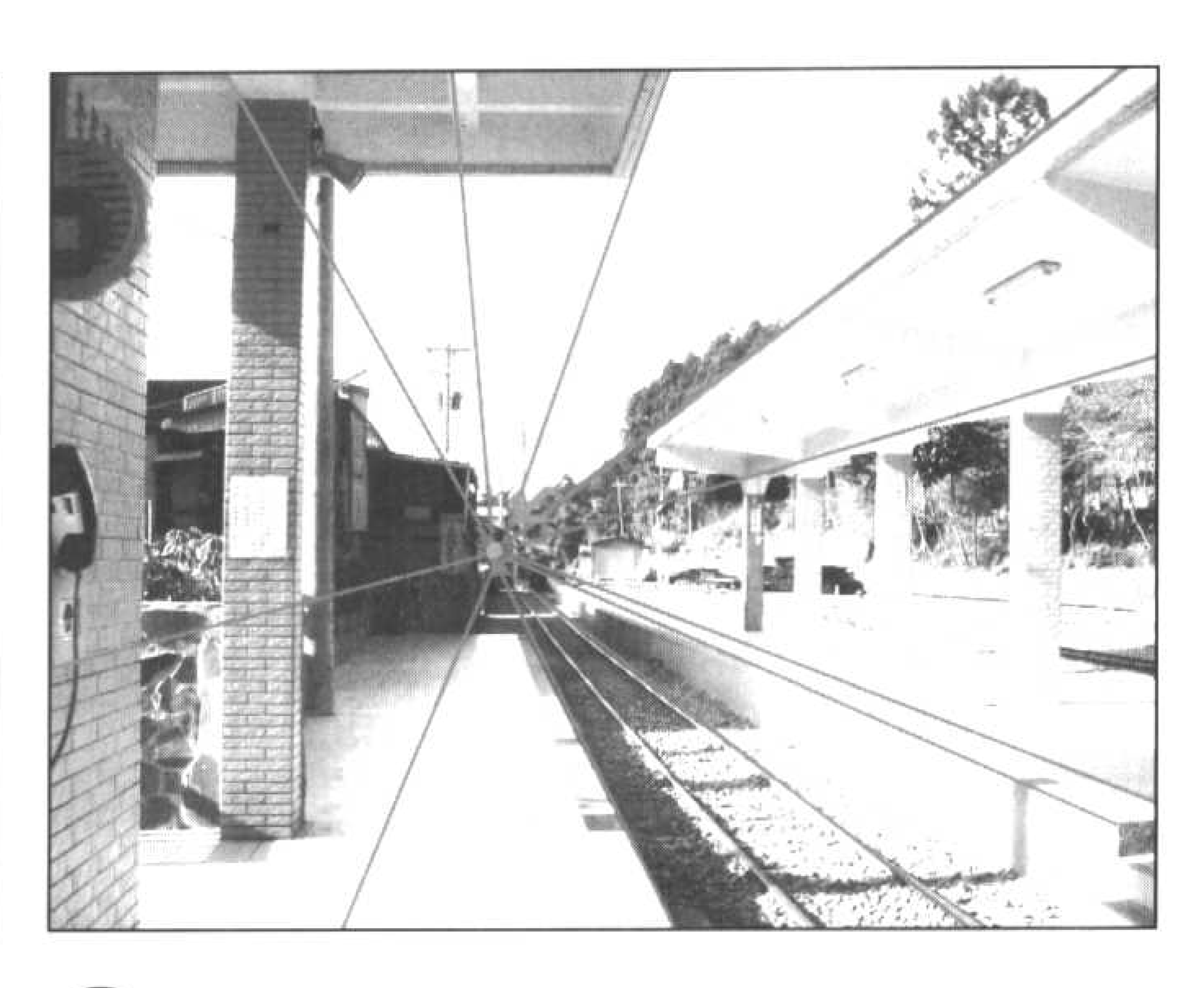
现在我们手边的稿子，线条与涂黑部分已经完成，画面看起来更扎实了，可是，背景除了有些想用网点处理的部分，还需要场景。现在我们来看看场景要如何制作吧。



1　透视，简单地说，就是将立体的空间投影在平面的纸上时，会出现的特性。



2　当立体的物体被放至平面的纸上时，这时你将所有的景物轮廓线都画延长出去，就可以发现一些现象。



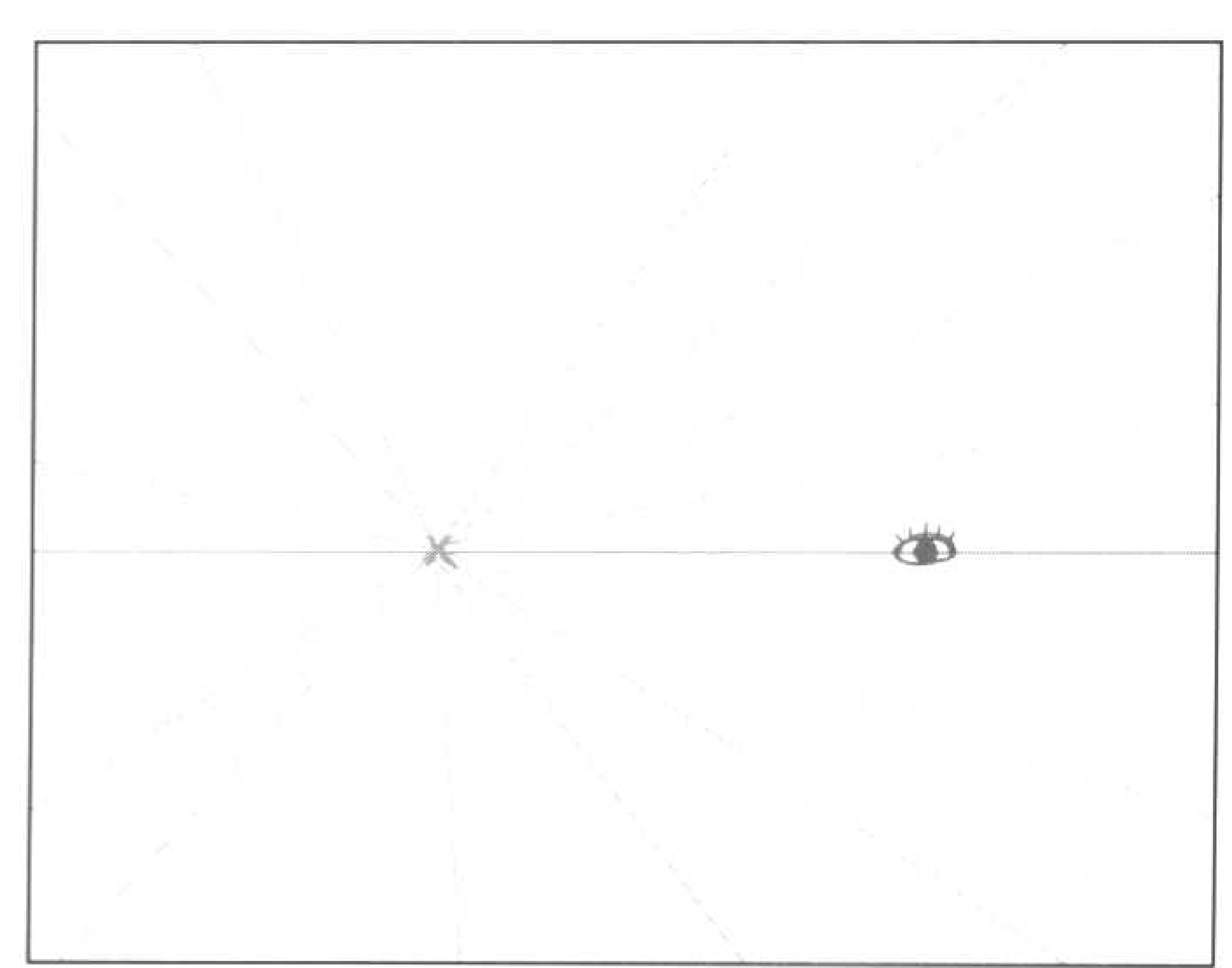
3　许多延伸线会在画面的远方同时聚集在一个点上，这便是所谓的消失点了。



4　第二个现象便是离你越近的景物会变大，离你越远的景物会往消失点变小。

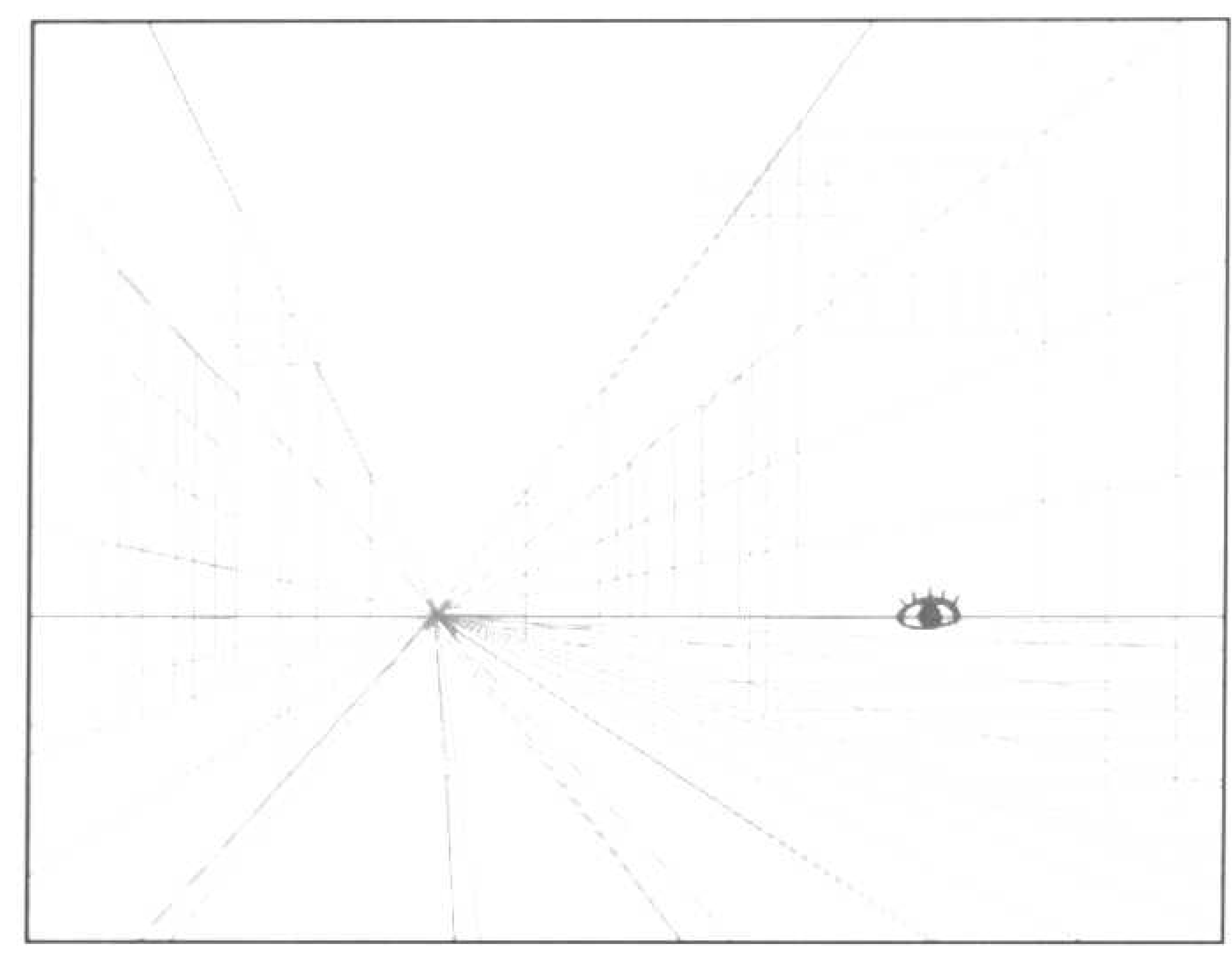


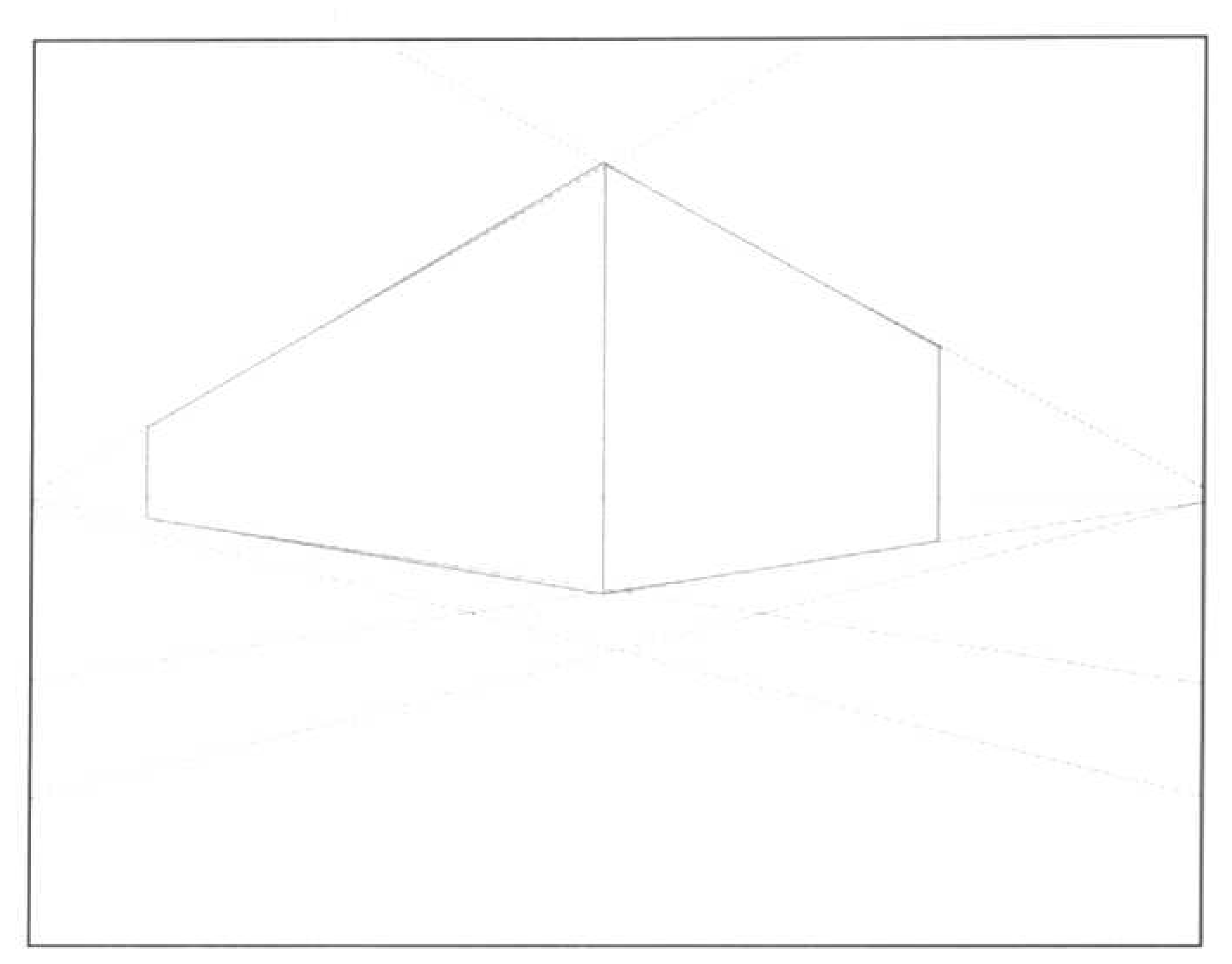
5　了解到这个特性，我们就有了基础的透视概念啰～这时，拿起一张白纸，画上一只眼睛，在眼睛平行的那条线上点上一点，我们以它做消失点来个小练习吧！

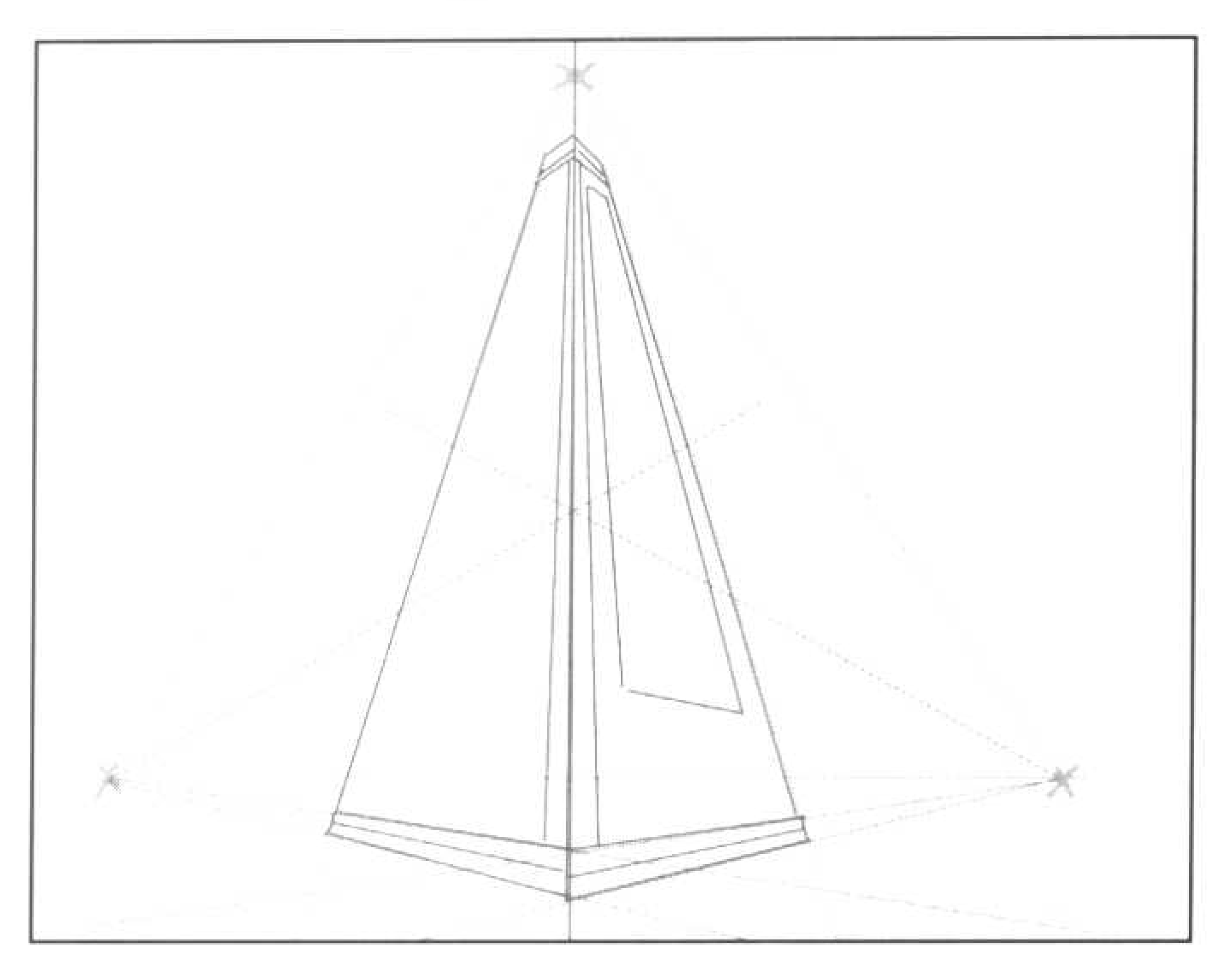


6-1　从消失点画出一些放射线及辅助线，请大家沿着那些辅助线画出一些你想要的物体看看，感受一下景深的感觉。









6-2 当你利用这些辅助线画出一些垂直平行线时，就可以画出物体的远近感啰！把握一个原则，越远的东西会越来越小越来越密，越近的东西会越来越大越来越疏。
如此一来，就可以利用这个原则画出更多更复杂的透视喔。

7-1 两点透视或三点透视也是相同的道理。而画背景，除了自己以透视原理绘制外，还可以用真实取材的照片及图片将他们画成背景。

7-2 三点透视最常用在建筑物上或想强调人物有魄力的感觉。利用这个技巧，不但让画面更具震撼力，也让作品更有真实性。

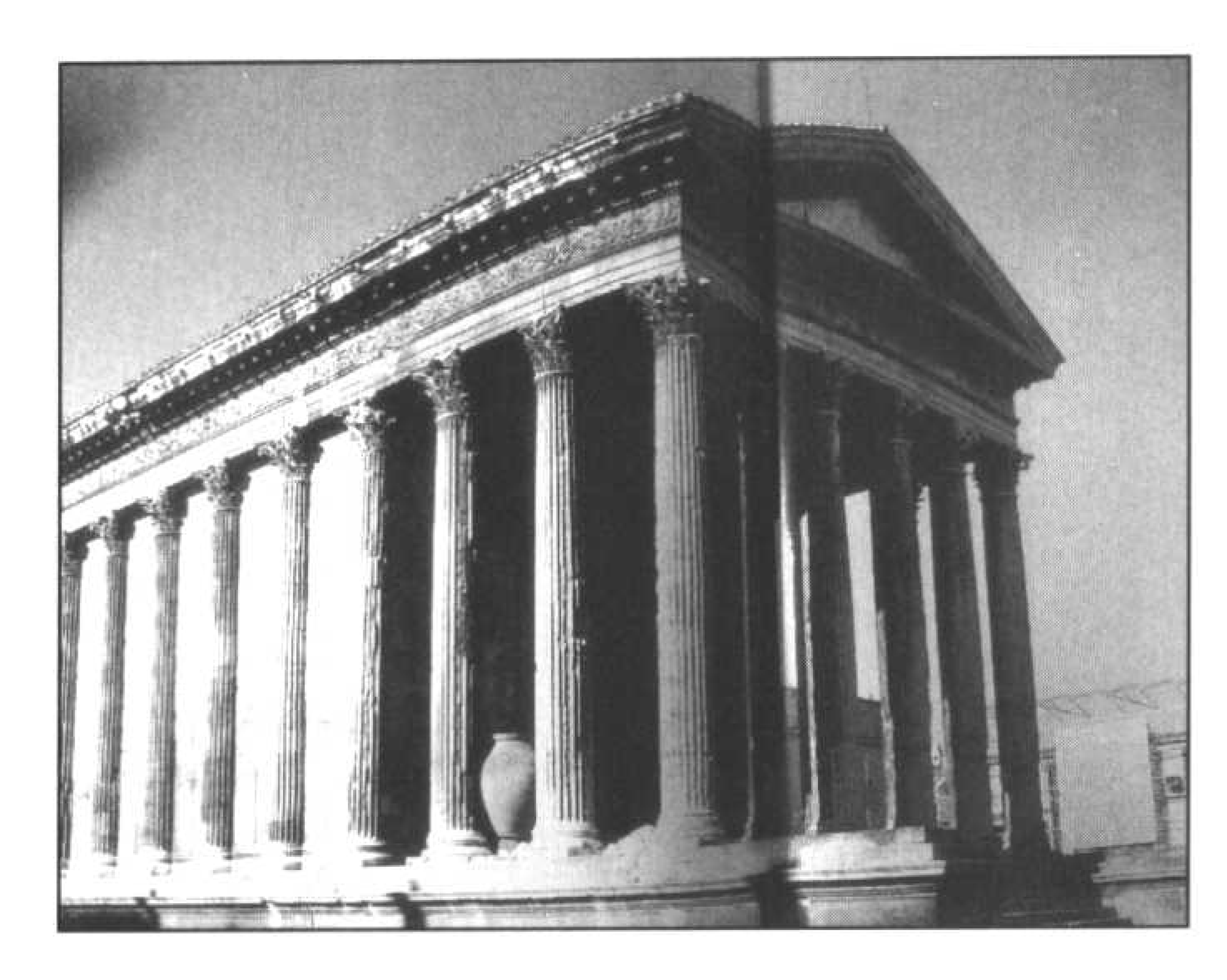


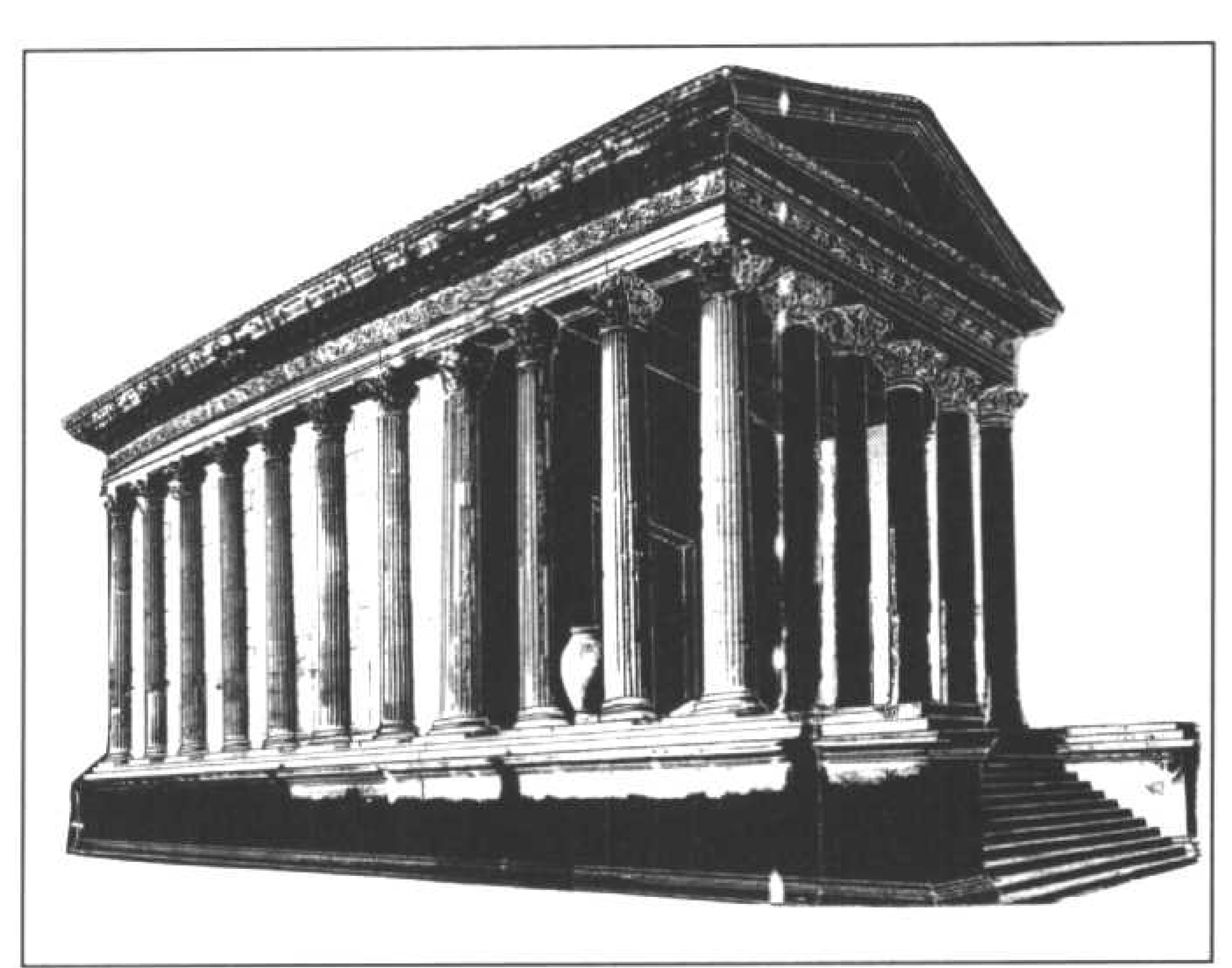
小提醒 ★★★★★

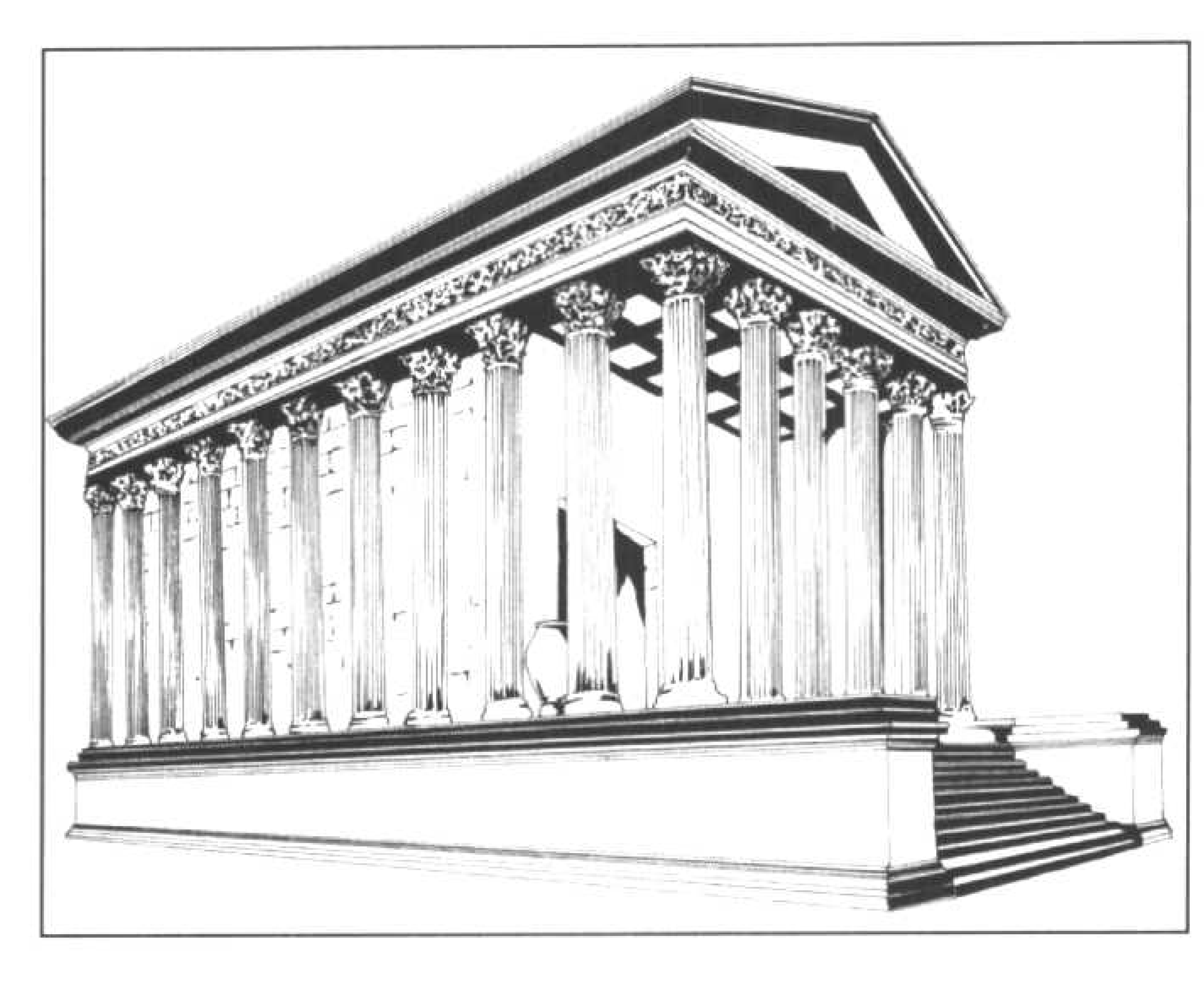
场景感觉好难，又很复杂，我们只是画漫画，不是建筑设计师，也不是景观设计师，又该如何下笔画出我们想要的背景呢？是的，我们在这方面未涉及太深的条件下，背景的绘制，只能多多观察和收集资料。

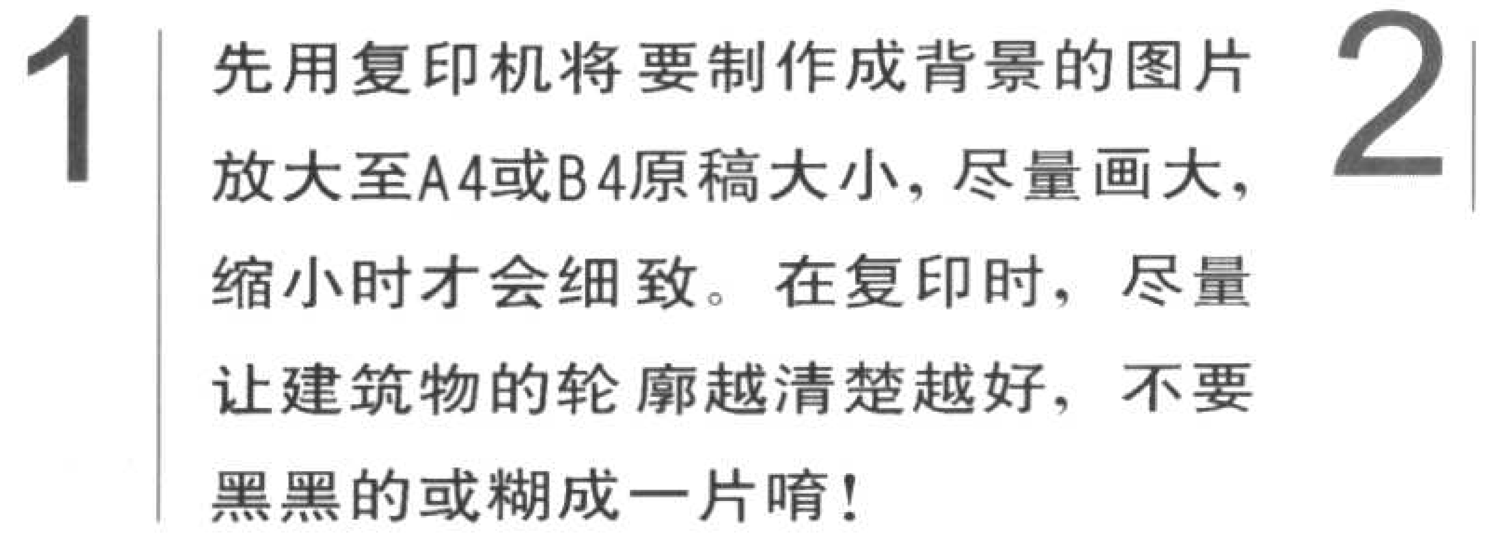


图片背景的绘制方式





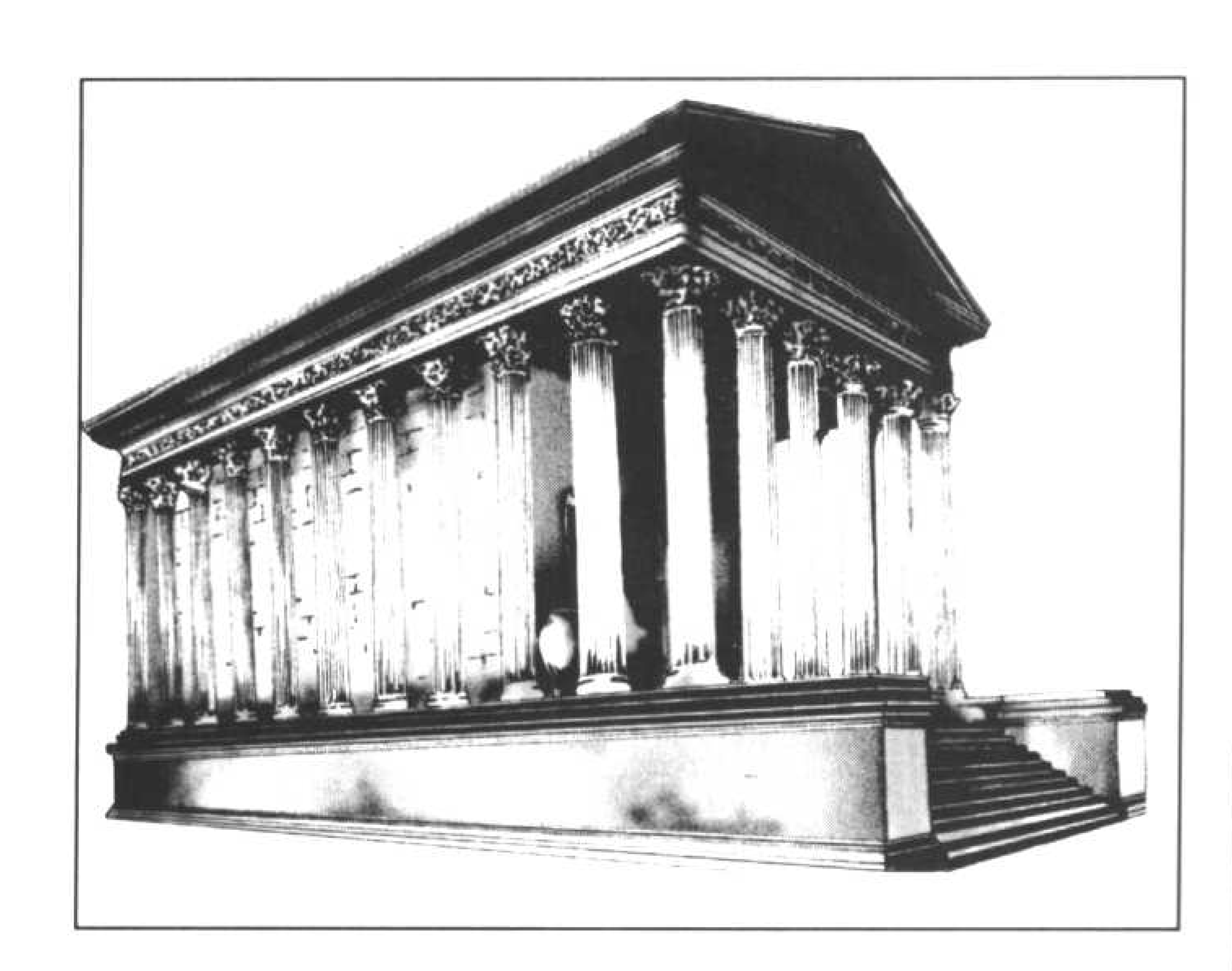




1　先用复印机将要制作成背景的图片放大至A4或B4原稿大小，尽量画大，缩小时才会细致。在复印时，尽量让建筑物的轮廓越清楚越好，不要黑黑的或糊成一片唷！

2　将复印好的图的轮廓不清楚的地方，再用明显的颜色补强一下。

3　如上墨线的方式，将图放上透写台，用圆笔或0.05～0.3的代针笔描绘。



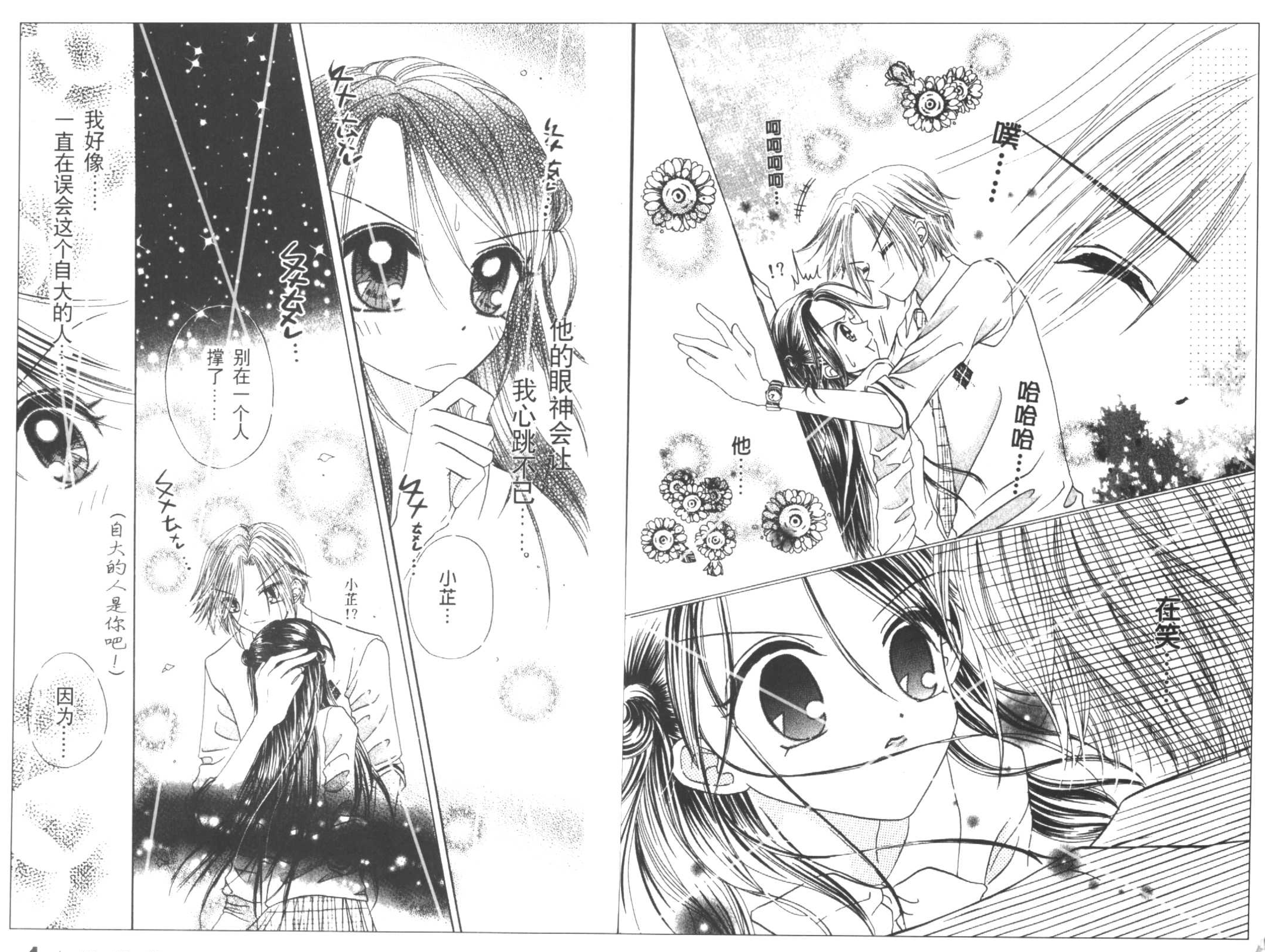
4　完成后，便可拿来反复应用在作品的背景上。

小秘诀 ★★★★★

在画复杂的建筑或场景时，建议用细的笔来描绘。例如圆笔尖，若不习惯拿蘸水笔画，也可用0.05代针笔，重要的是一定要有耐心哟！要留意尺跟笔尖的角度，否则，很容易把画面弄得很脏！千万小心！



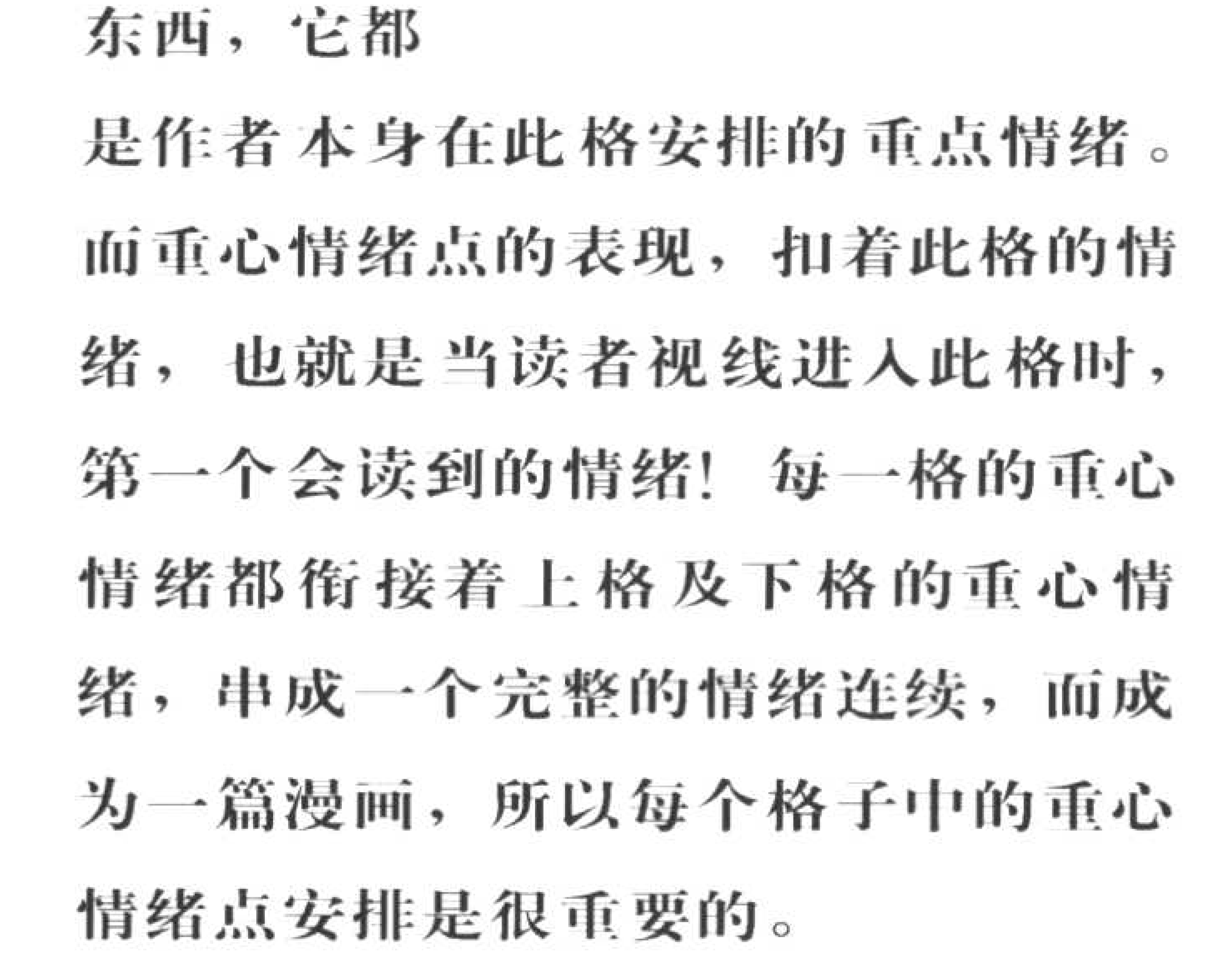
重心情绪点的表现方式



1　说到视觉重心，其实并没有大家所想的那么困难。可以拿起一本漫画，任意翻开其中一页，然后在每个格子里面，画上两条对角线，就可以找出此格的重心点，也就是此格想要表现的重点，都会在重心点附近找到。

2 很可能重心点出现的，不一定是人物或眼睛等具体的东西，极有可能是一个物件、一道视线、一句对白……如下例图片。





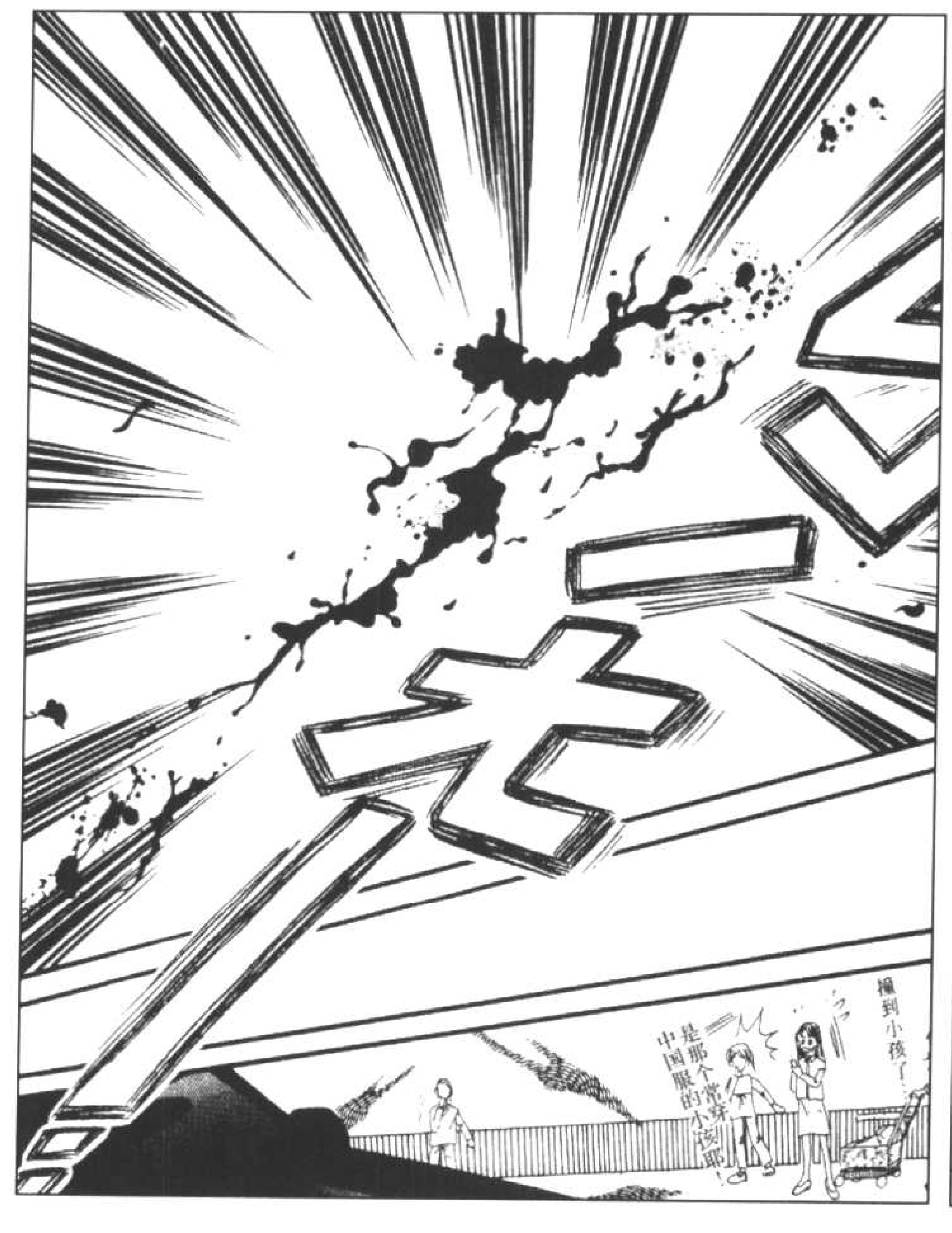
小秘诀

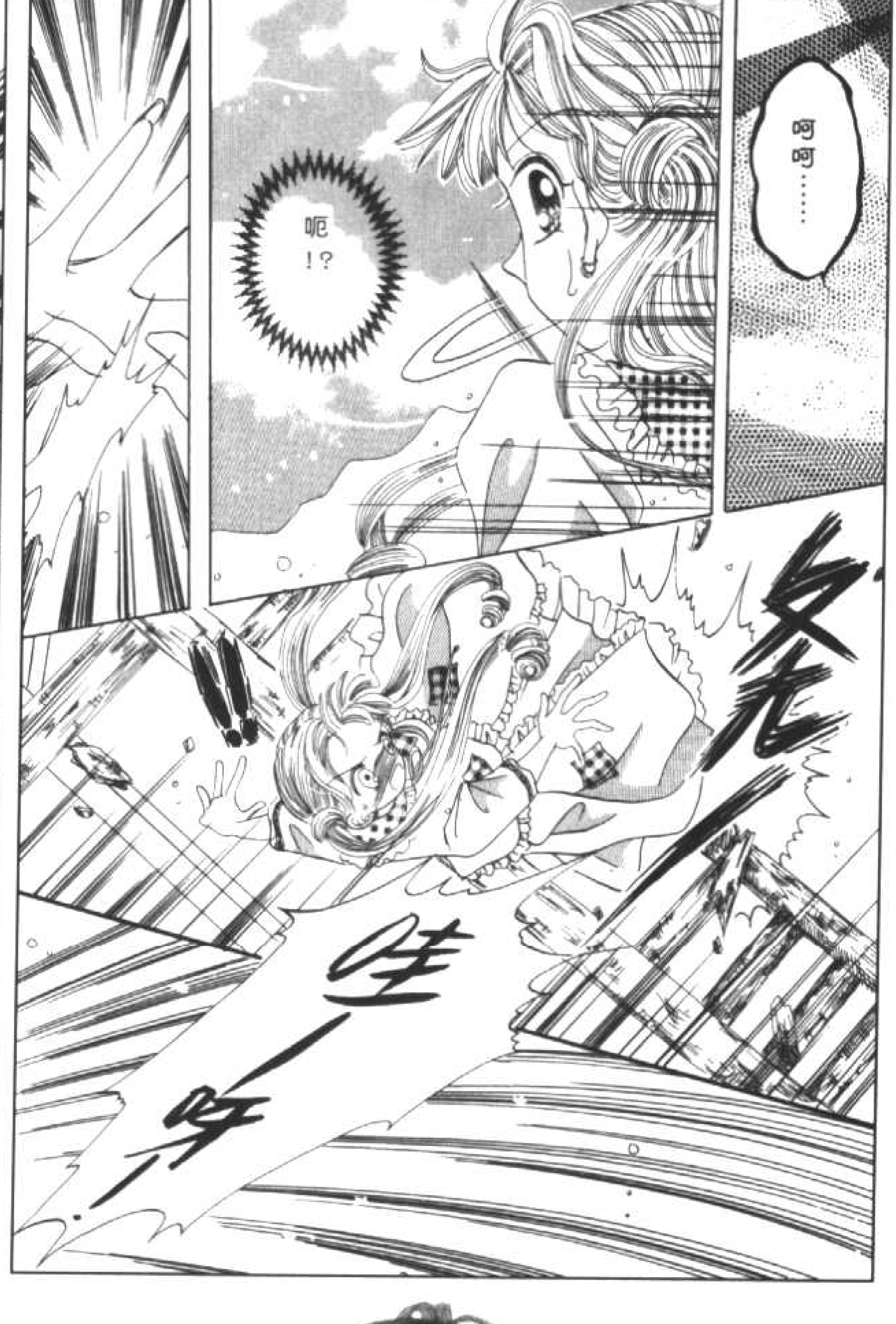
不论重心情绪点出现的是什么样的东西，它都是作者本身在此格安排的重点情绪。而重心情绪点的表现，扣着此格的情绪，也就是当读者视线进入此格时，第一个会读到的情绪！每一格的重心情绪都衔接着上格及下格的重心情绪，串成一个完整的情绪连续，而成为一篇漫画，所以每个格子中的重心情绪点安排是很重要的。

特殊技巧之手写字

在漫画的文字及状声的表现上，除了大部分以打字来表现外，有些手写字的表现也是可以拥有情绪的唷。









小秘诀

相信大家在看漫画的时候，有时可以看见图文合一的表现方法，而这些文字情绪是标准对白打字所表现不出的效果，所以在某些场面表现上，你可以考虑以手写的方式，加强说这句话的情绪，或是状声的感觉。大家可以比较一下，打字表现和手写的表现，给予的感受有何不同，这些手法大家可以斟酌用在自己想表现的场面上。



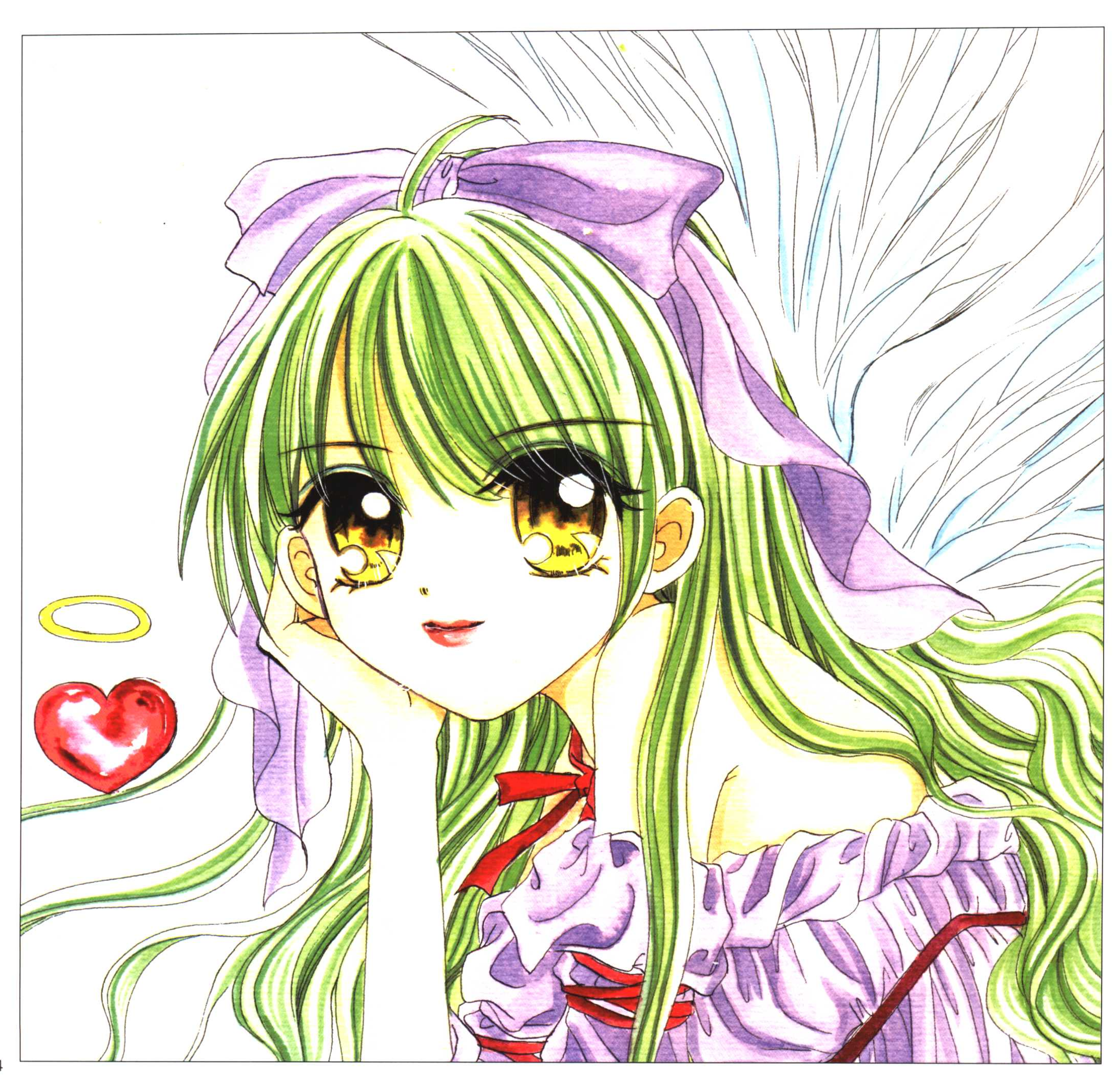






第五章
彩稿的绘制过程

此章节，我们将进入有颜色的世界，相信大家一定很喜欢看自己的漫画有生动的色彩吧！但一张彩色漫画稿，又该如何下手完成呢？其实帮人物上色彩，就等于是帮人物玩化妆游戏，如果你想练习长大后的化妆技巧，不妨多画几张人物彩图来当实验品，不仅可以练习化妆，还可以练习上色技巧唷，是不是经济又实惠呢？就让我们一步步来了解吧！



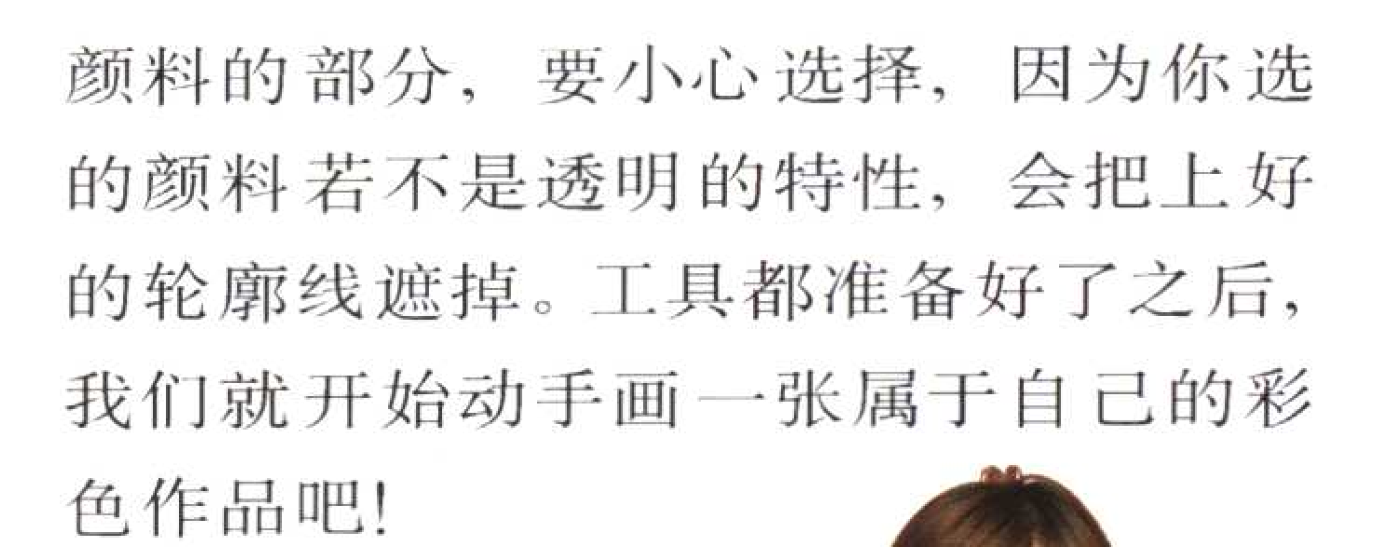
前置步骤说明

以前页的这张彩色完稿图，我们来看看，它要如何一步步完成呢?



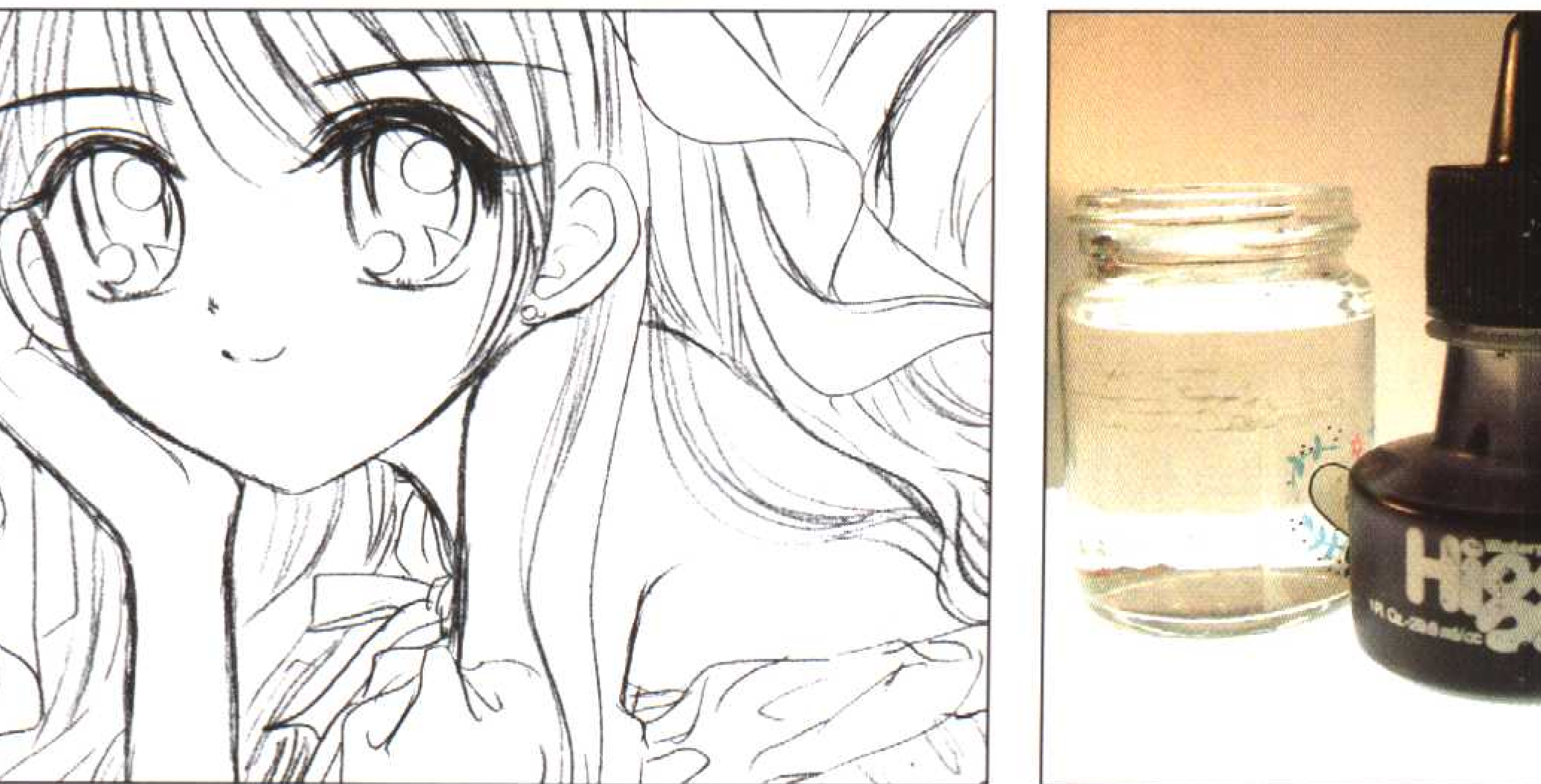
(1)各类笔刷(2)透明水彩(3)彩色墨水(4)黑色耐水性墨水(5)蘸水笔・圆尖笔(6)调色盘(7)笔洗或装水容器(8)滴管(8)修白液(10)意大利水彩纸(11)面纸

颜料的部分，要小心选择，因为你选的颜料若不是透明的特性，会把上好的轮廓线遮掉。工具都准备好了之后，我们就开始动手画一张属于自己的彩色作品吧!



小秘诀

但记住，一定要是不溶于水的耐水特性喔！若真的不懂的话，买时，可以请教老板颜料的特性。千万要使用耐水性的墨水或耐水性的彩色墨水来上墨线唷，否则你的线条，等到上色时，很容易一碰到水就散开喔!







1 将你要画的彩色图，以铅笔画好草稿。上墨线的步骤如前面章节，用较细笔尖—圆笔及耐水性超黑墨水，在水彩纸或其他美术纸上做线条及轮廓的描绘。

2 如果你不喜欢彩稿以太重的黑色当轮廓线，也可以到美术用品商店，找你喜欢的颜色来画轮廓喔!

3 上一步骤，我们完成了轮廓的描绘之后，拆下背后的草稿纸，就可以开始下笔着色了。



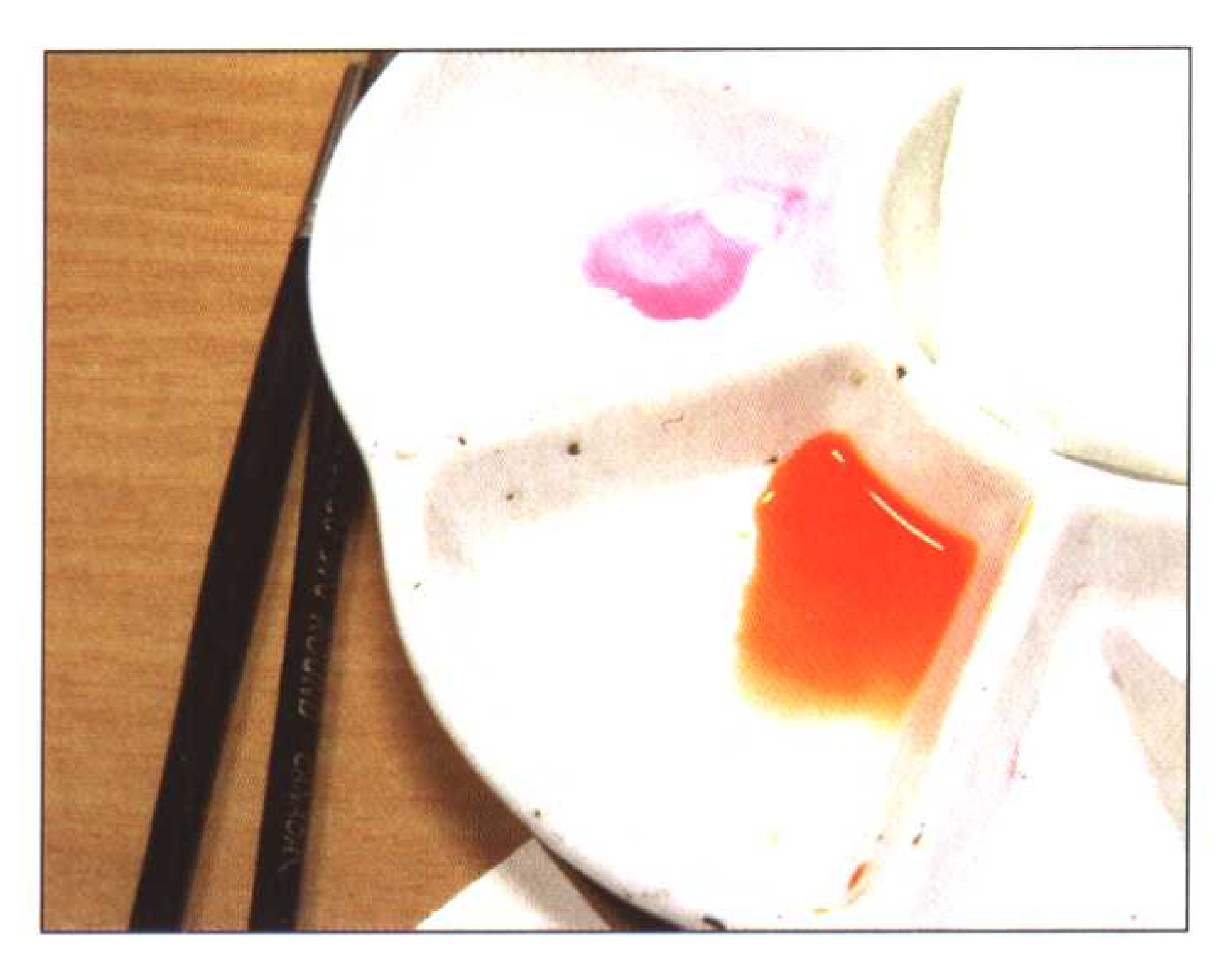
开始上色前工具的准备

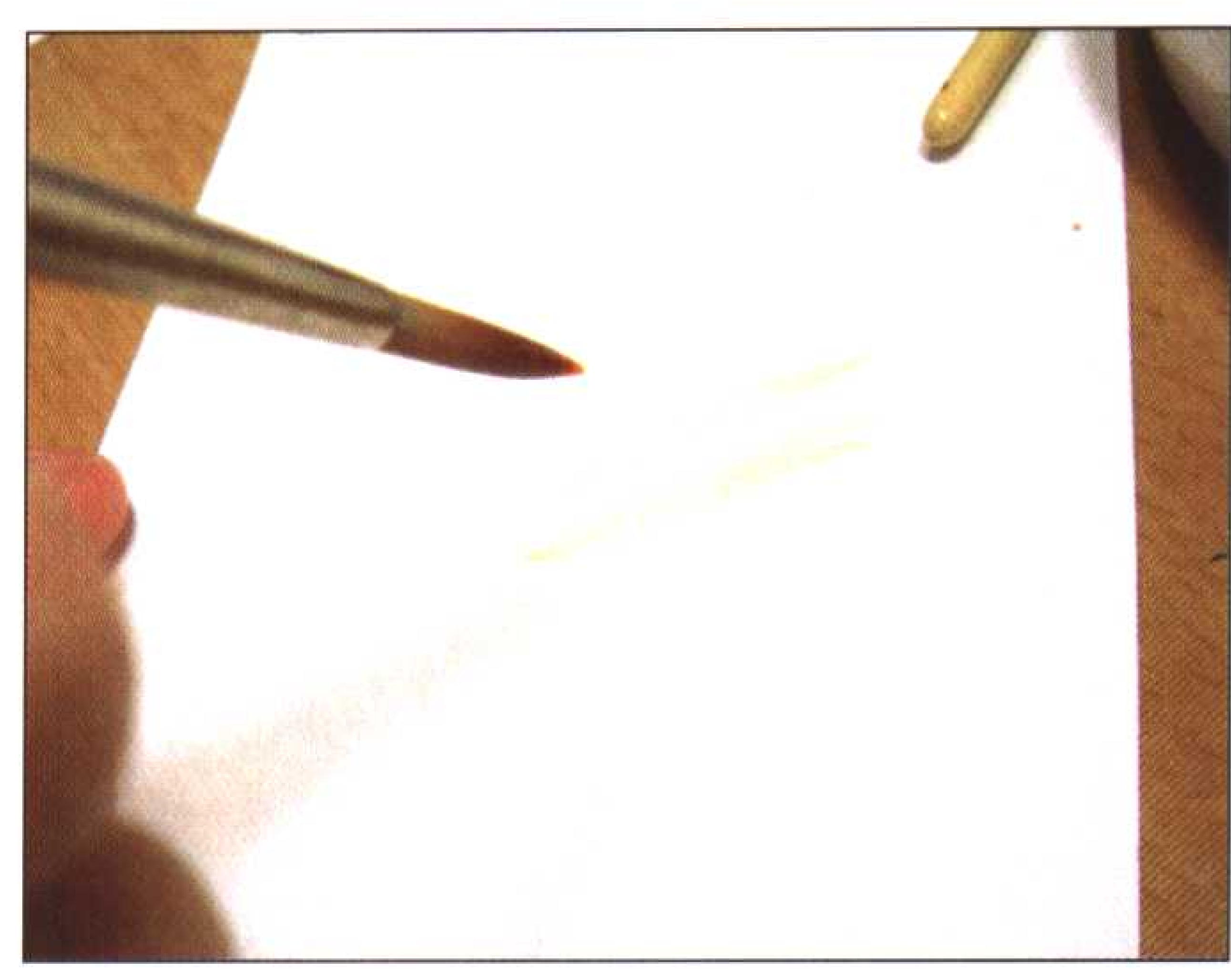


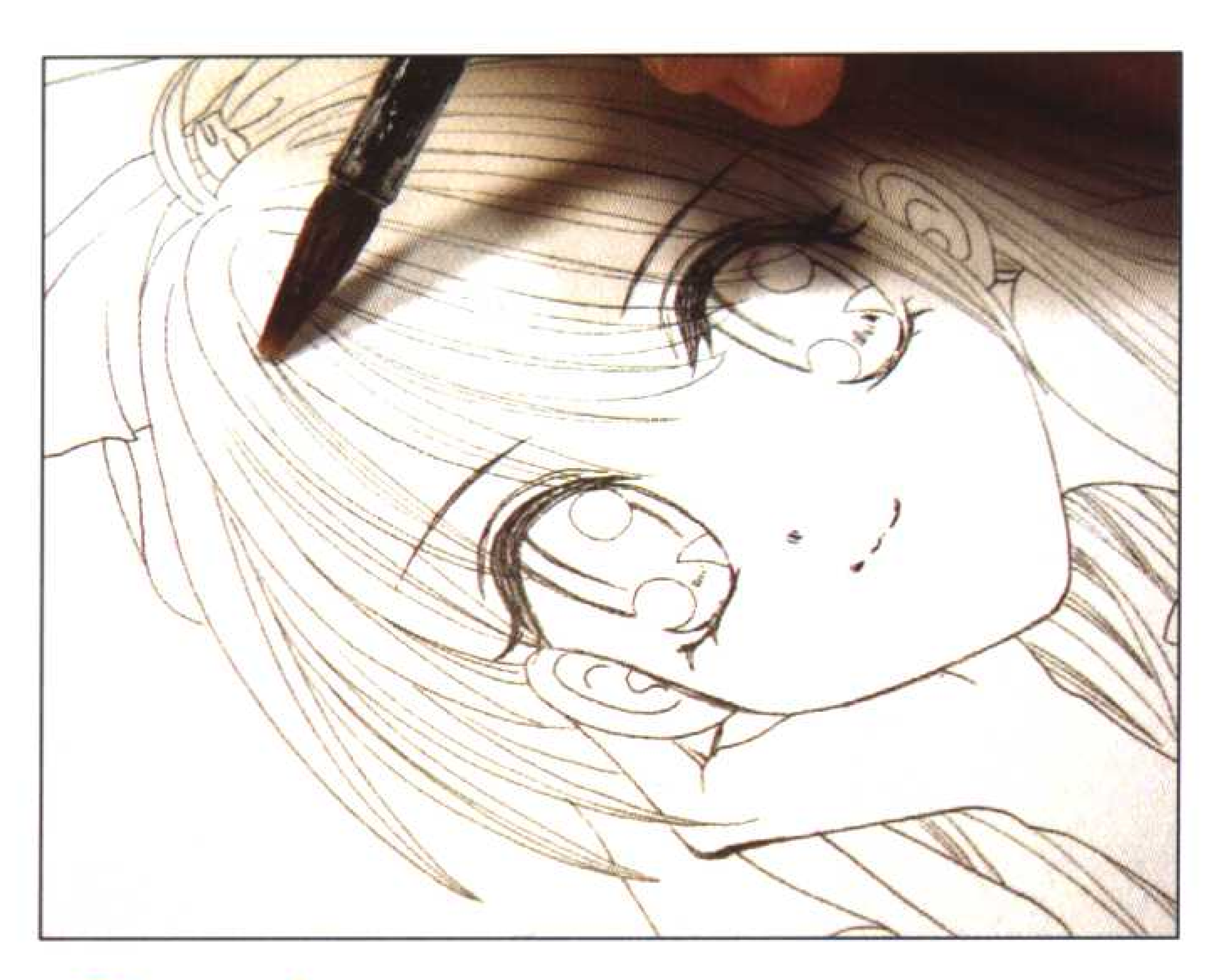
先将你的笔、调色盘、笔洗洗净擦干，将笔洗装满水，准备干布或面纸。

摆阵，也就是将用具放在最顺手的地方，尤其笔洗和调色盘、干布或面纸的位置很重要喔！要小心洗笔或调色时溅出来的水弄脏画面喔！位置一般建议在图的右方。都准备好了之后就开始来上色吧！

皮肤及脸部色彩



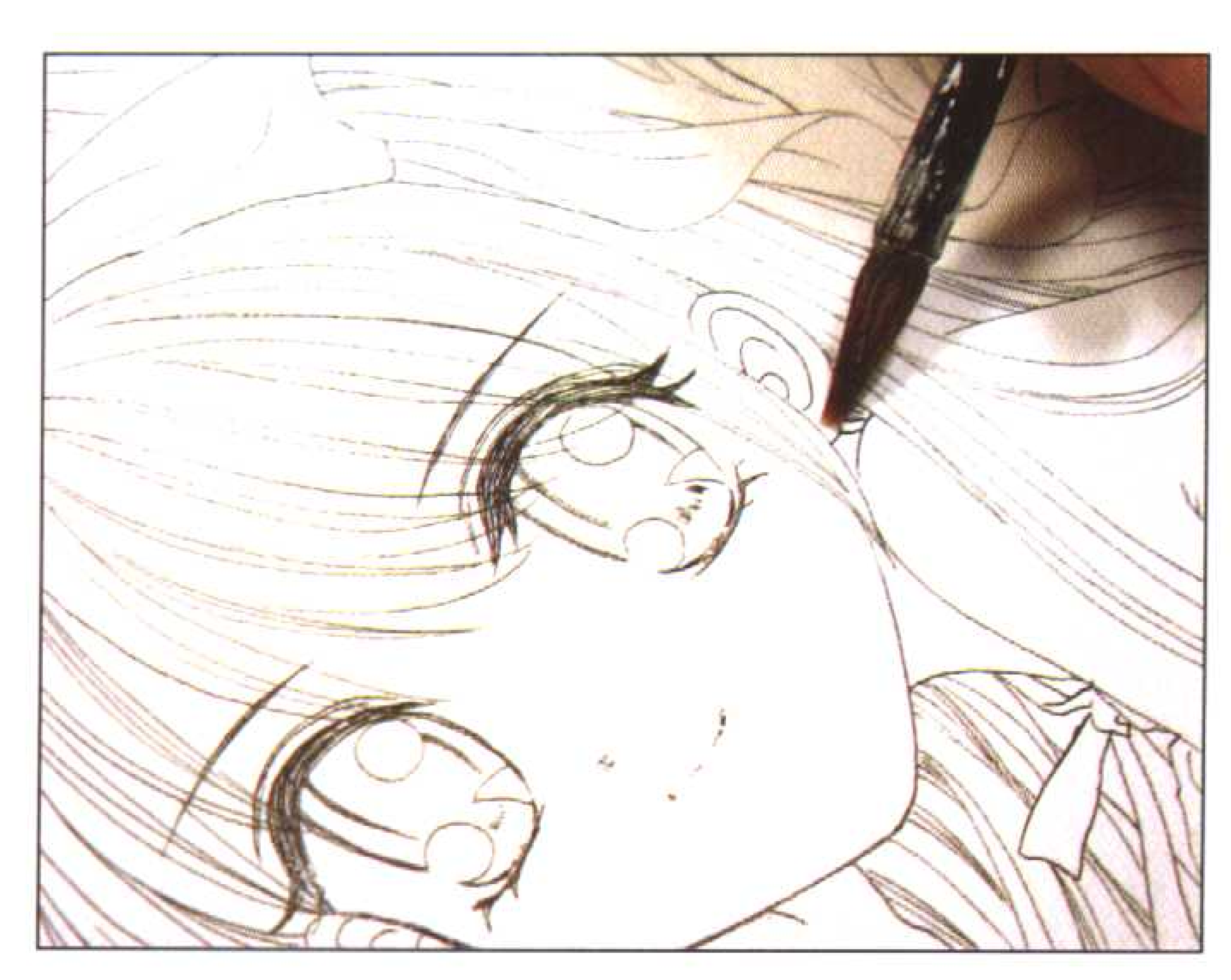




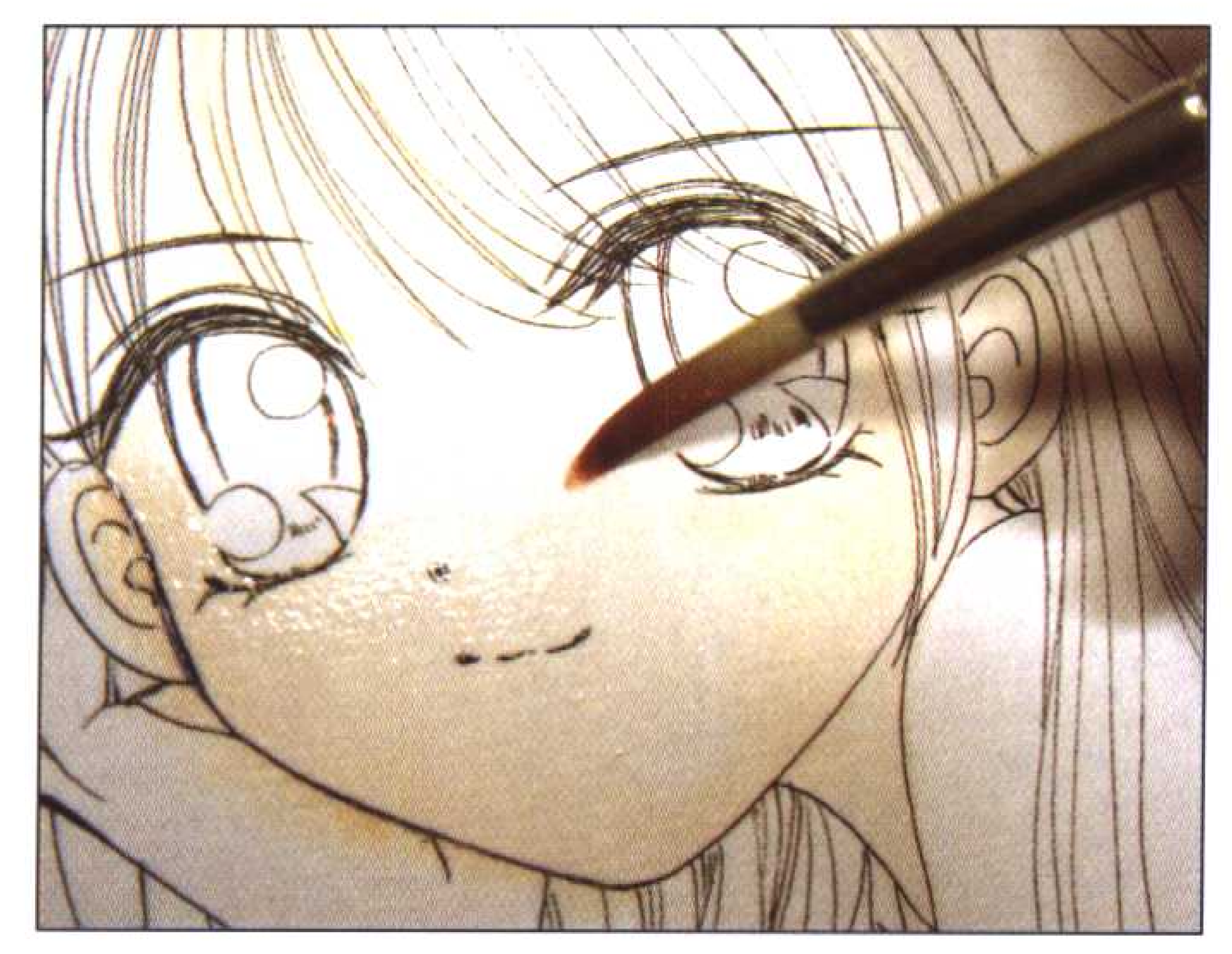
1 把握一个上色原则，就是由浅色开始上至深色，所以我们由皮肤的颜色开始，先以粉红色加上淡黄色调出你喜欢的肤色（淡黄色比例少一点），为了统一颜色，请一次调出够用的量。

1-2 另外可以摆一张与此张纸质相同的小纸，用来试色。将调好的肤色加上些许的淡红色为腮红，腮红要与肤色一起调好，否则很难再调出一模一样的颜色了喔！

2-1 将笔洗干净，先用清水以适当的水量，在脸部要上色的地方涂湿。以刚好湿润纸张的程度即可，太干及纸上积水的方式都不是正确的喔。





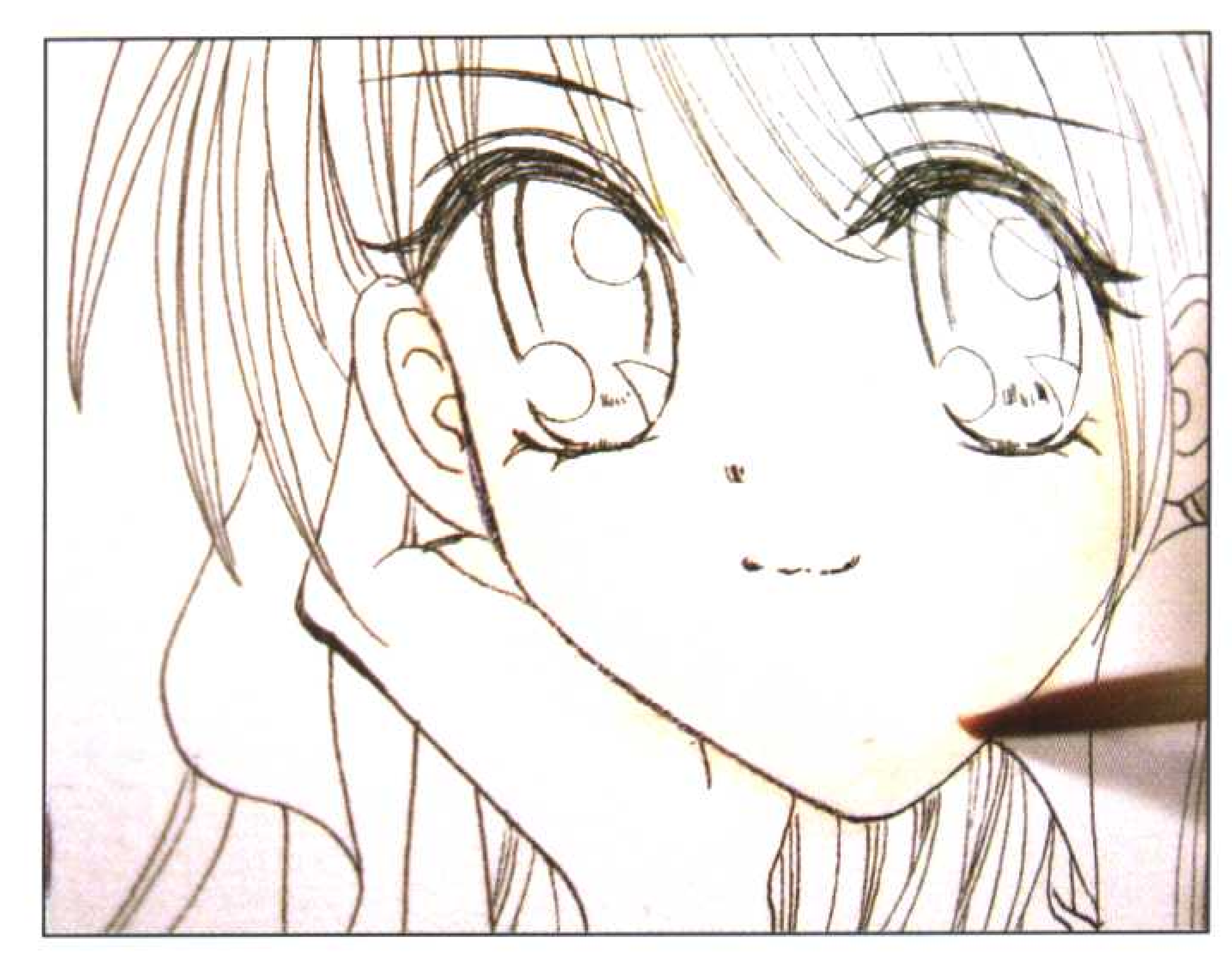


2-2 最好能够在同色而相连接的部分一同涂上水，例如脸与耳朵的部分一起完成，颜色会更相合哦！

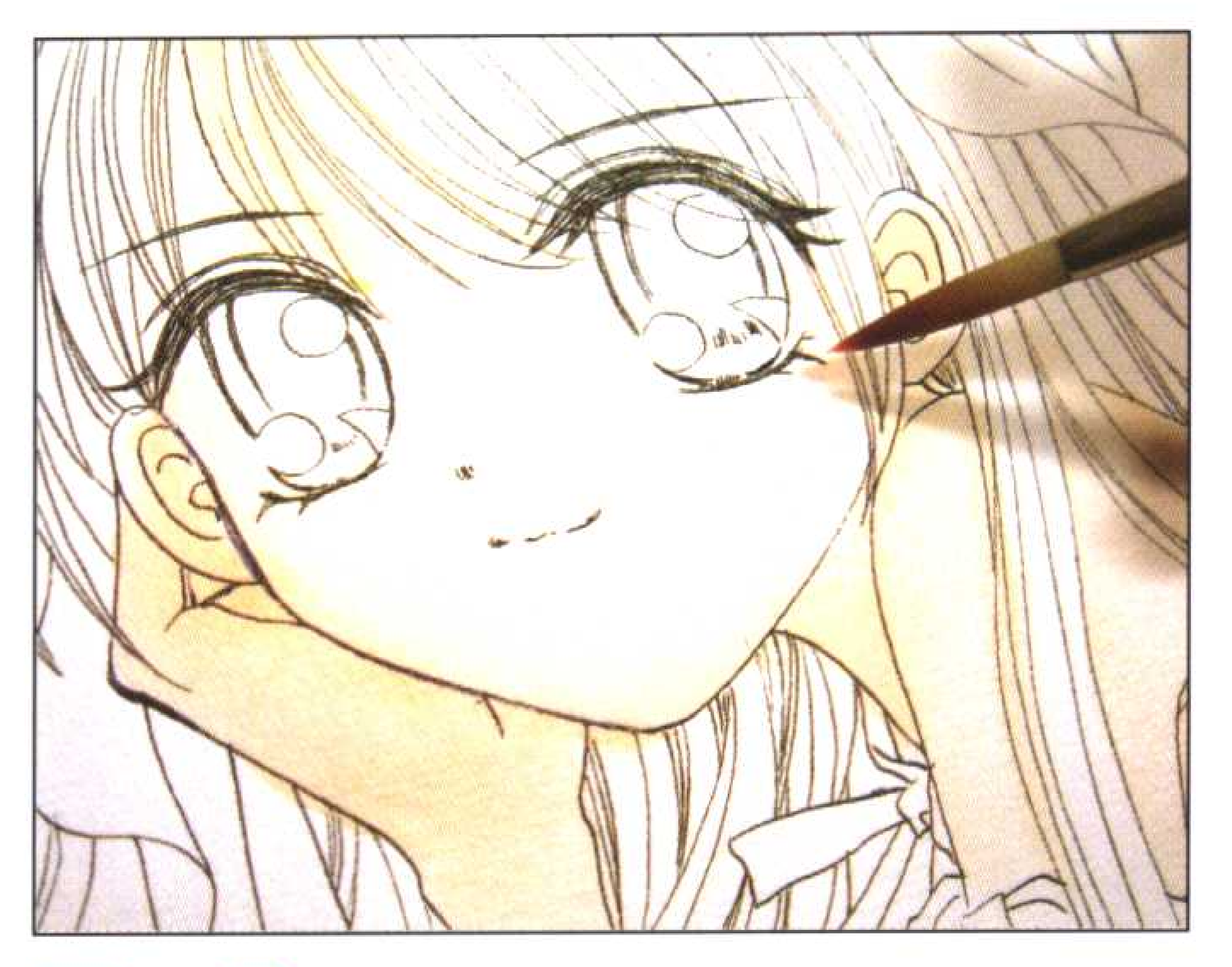
3-1 把握水分未干的时间，蘸肤色颜料由旁边开始下笔，将颜色染开一层基本肤色。

3-2 由于我们由边缘开始染色，所以要把握颜色的渐层与自然，要多利用刚刚涂上的水分，将颜色自然地推至未染色的中间部分。





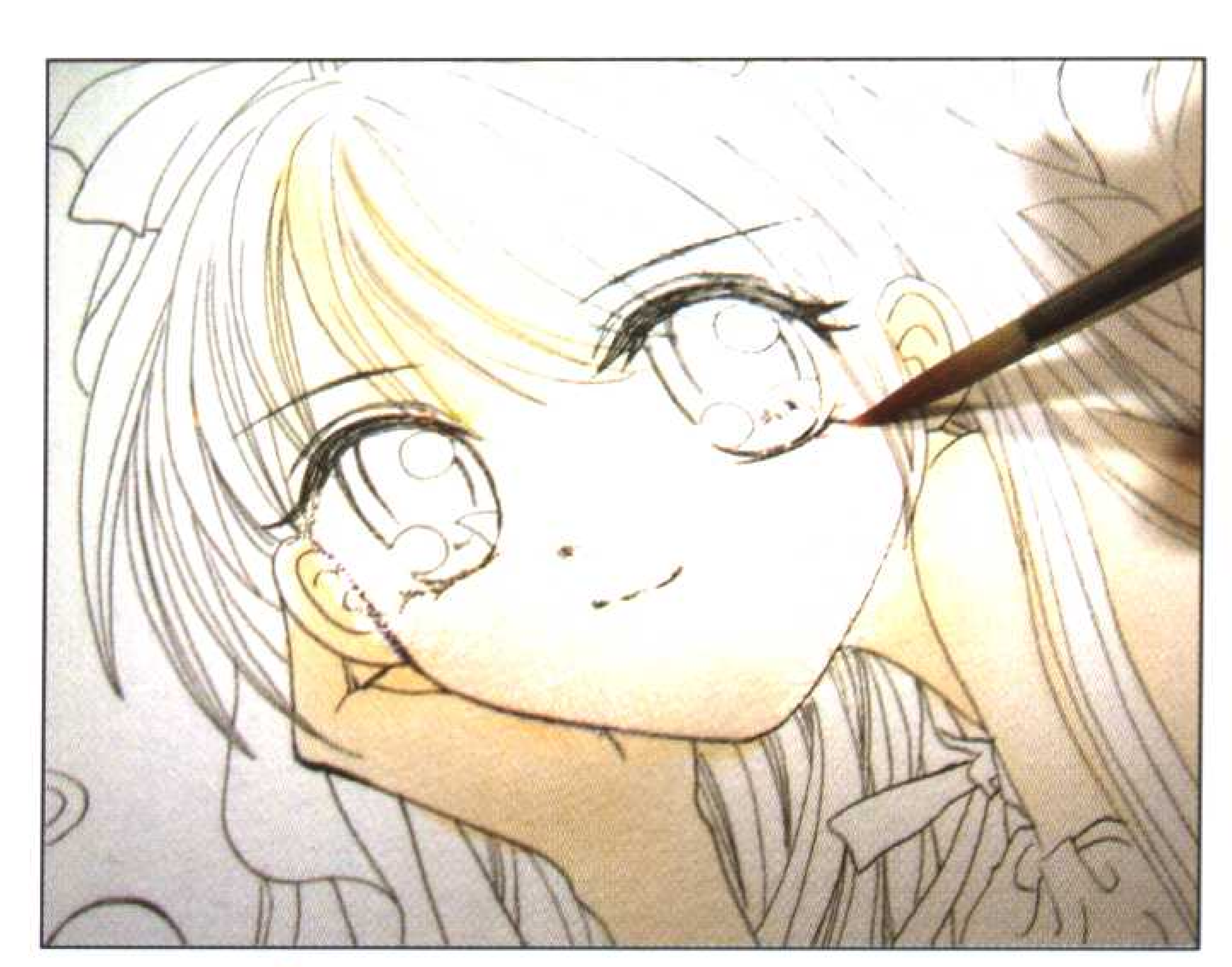


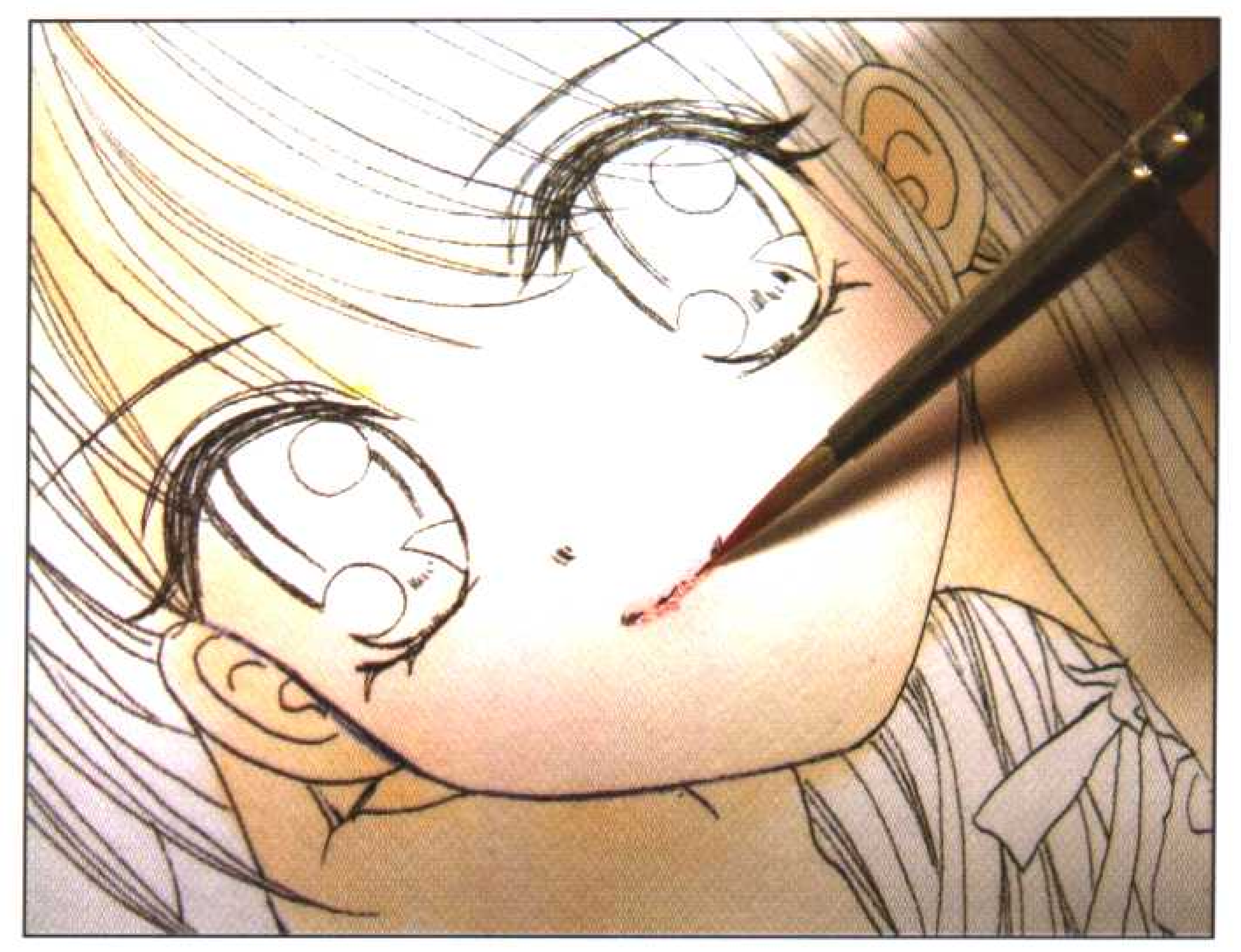


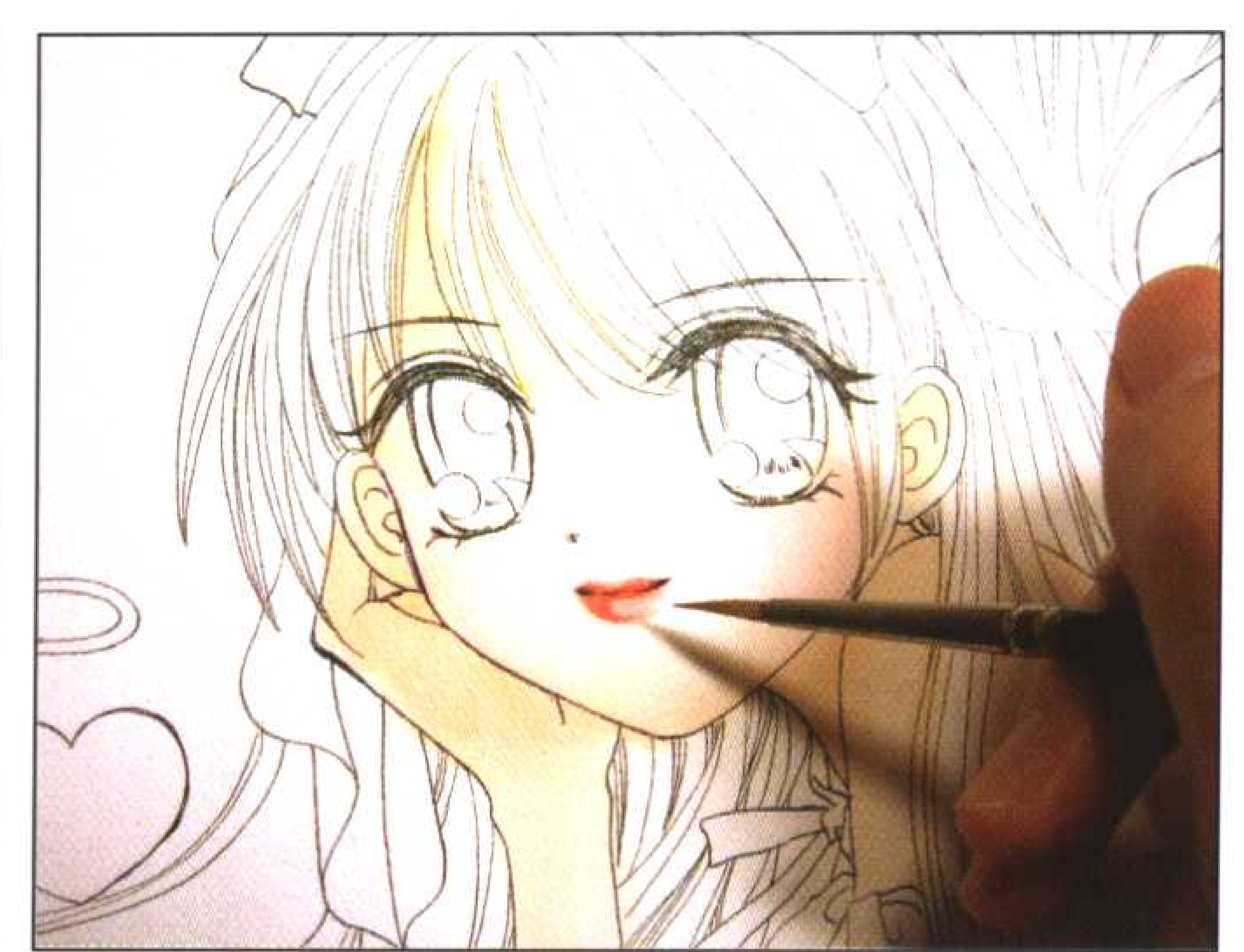
4 第二层，我们借颜料相叠时会加重色彩的特性，在皮肤须加重的部分，再染上一层，强调出光影立体的感觉，由你本身的感觉去加强要加重的程度。

5-1 趁着水分未干前，将红晕淡淡地染上脸颊，让人物看起来更健康、更可爱。

5-2 染红晕时，切记别一次就蘸太重的颜料，而且尽量在脸颊上还有六分干的水分时进行，会较容易成功唷。



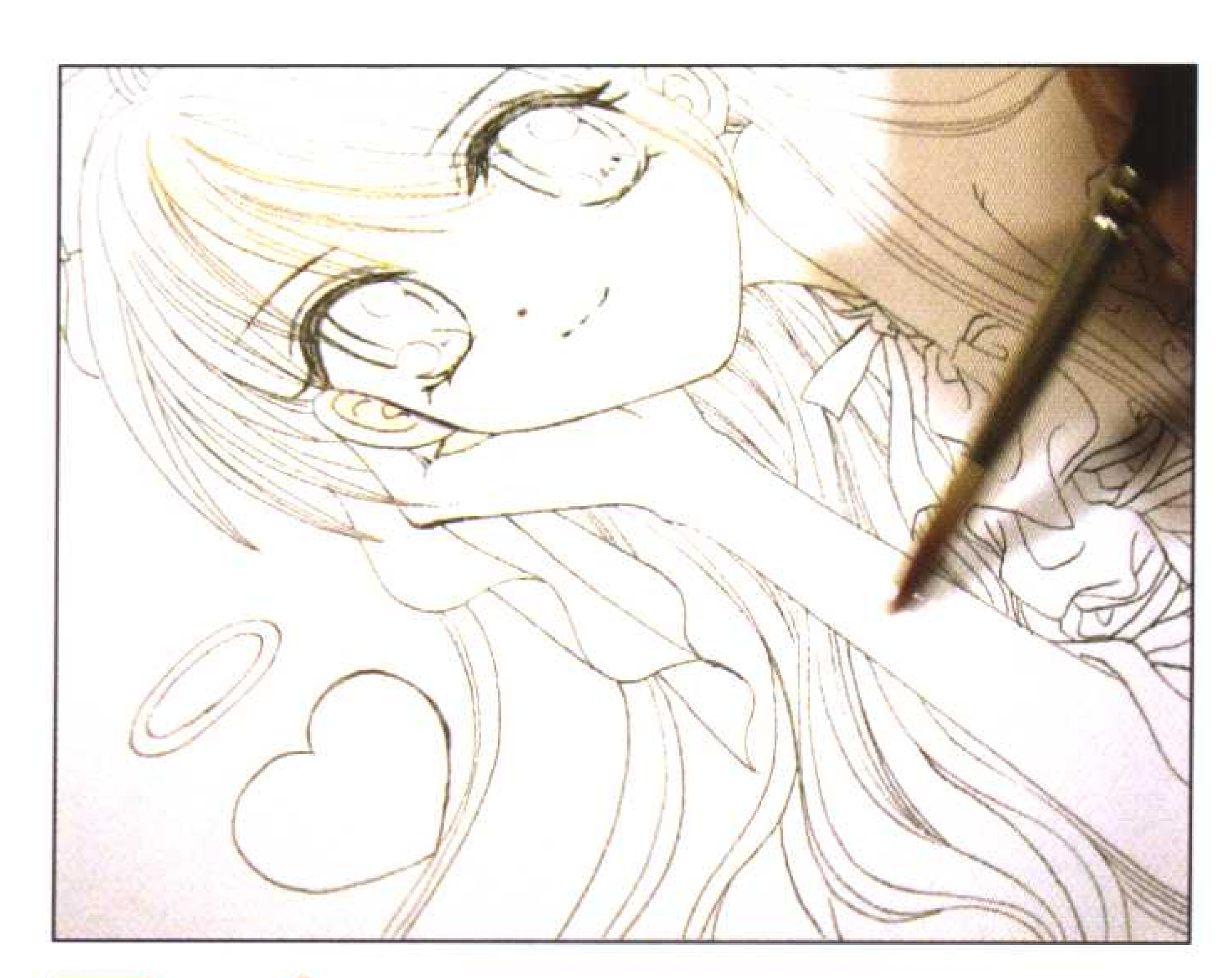


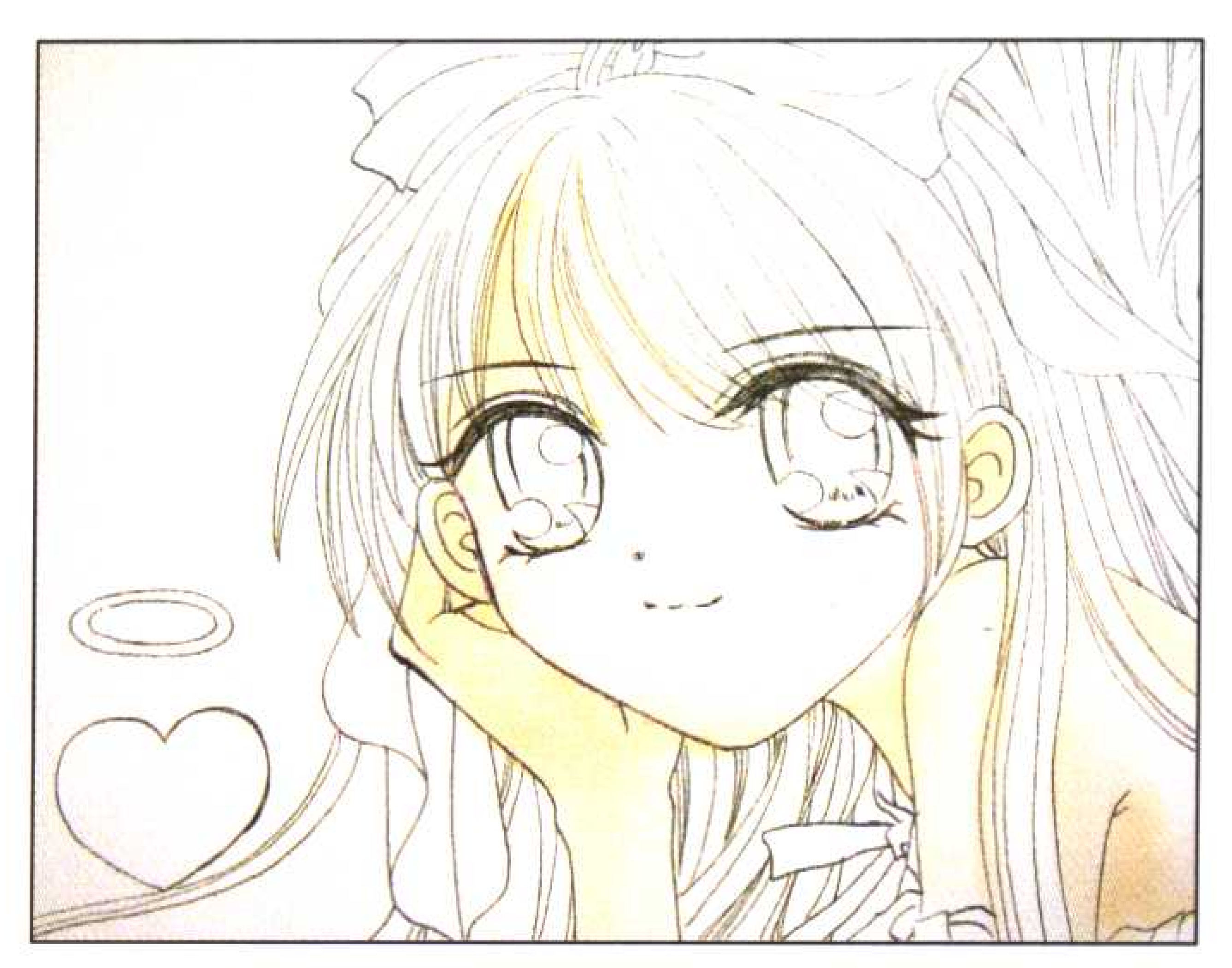


5-3 点染淡红在脸颊上时，记住以干净微湿的笔将淡红自然地推开。

6-1 水分大致快干的时候，是点上唇色的时机，可用红色或粉色以留白的方式，让唇有光泽的效果。因纸还有渲染的效果，所以会自然地融进留白的反光里。

6-2 若你觉得唇色不够鲜明或不够立体，待水分干至1～2分时可以加深颜色，或以相同颜色层叠的方式加重唇色的色彩及立体感。







7-1 脸部的肤色OK了之后，可别忘记还有其他需要上肤色的部分唷。按照涂水再上色的方式，将其他肤色的部分一一完成。

7-2 待全部肤色部分都上色了，这时只要等到纸上的水分都干了，就完成肤色的部分了唷！水分的控制，是上色成功与否的关键！



上色前观念提醒

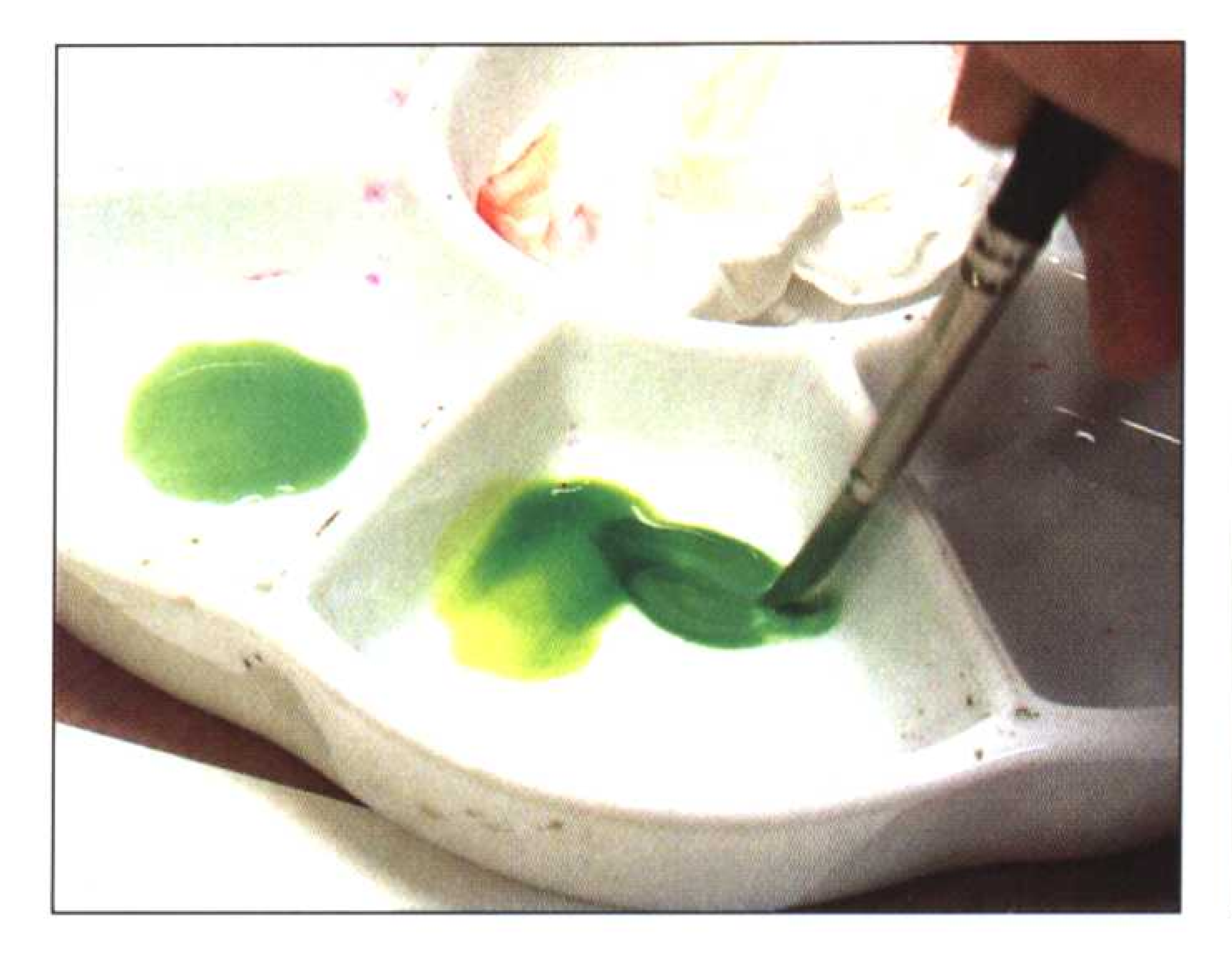
一般少女漫画为求画面美感，大多数色调分布会以渐层柔美的方式来绘制，所以大致使用的手法多为渲染的方式，而层叠颜色的手法多用于点缀或强调时。





头发的画法

待肤色已干，我们可以开始头发的上色，头发的画法。



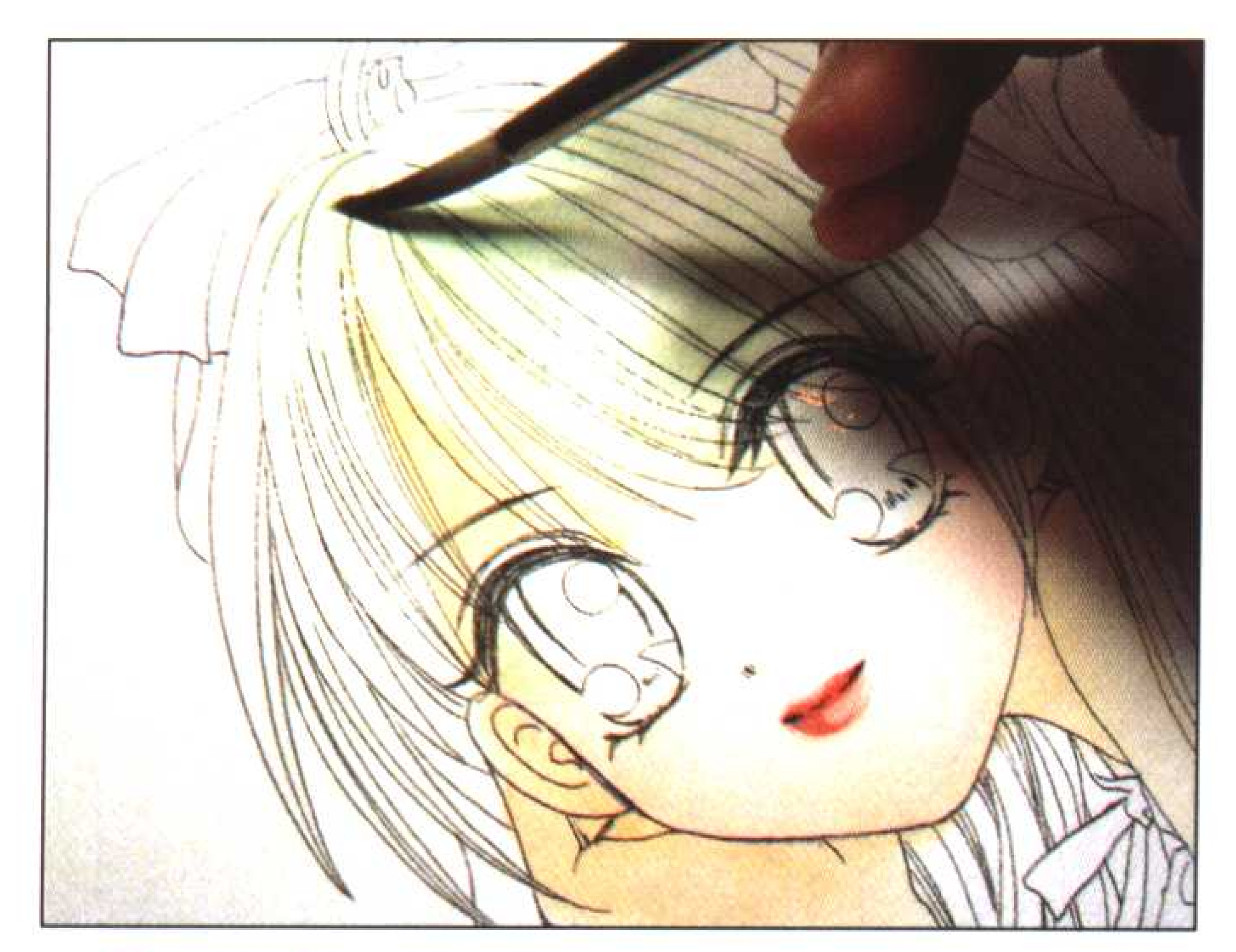




1 头发的部分，首先，你要先定义出，这个人物的头发是什么颜色，定义出后就以此色为基准，找出比主色淡及深的颜色，来当基础头发表现的基本色调。

2 可找出自己喜欢的色彩。例如：嫩草色加水降低鲜艳度，就会变淡色。草绿色为主色，将草绿加上深绿色为深色调。如此淡色、主色、深色就调出来了！

3 比照渲染第一项步骤，以清水沿着轮廓染湿要上色的部分，如果没把握在水干之前上完淡色和主色，建议分部分进行。



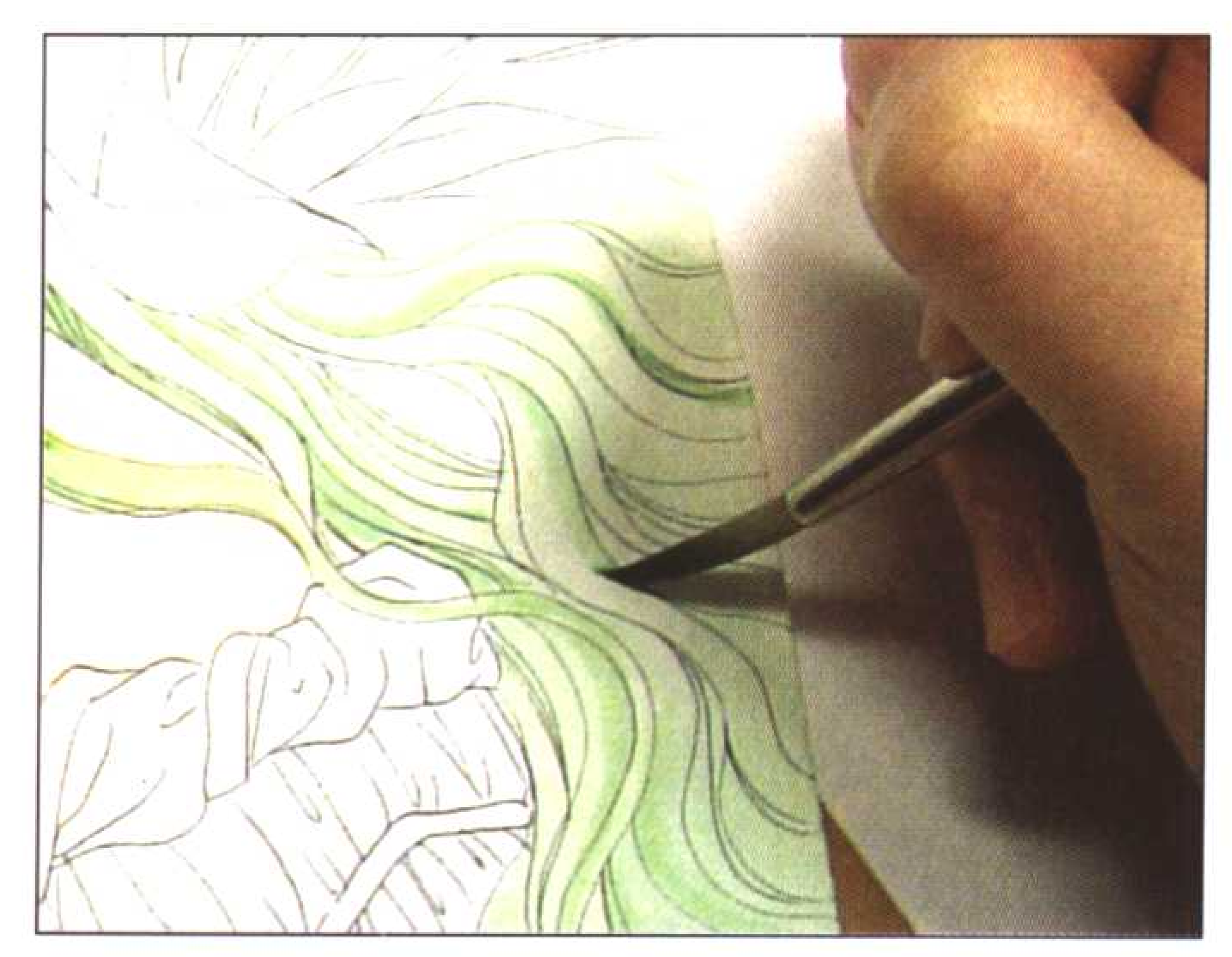


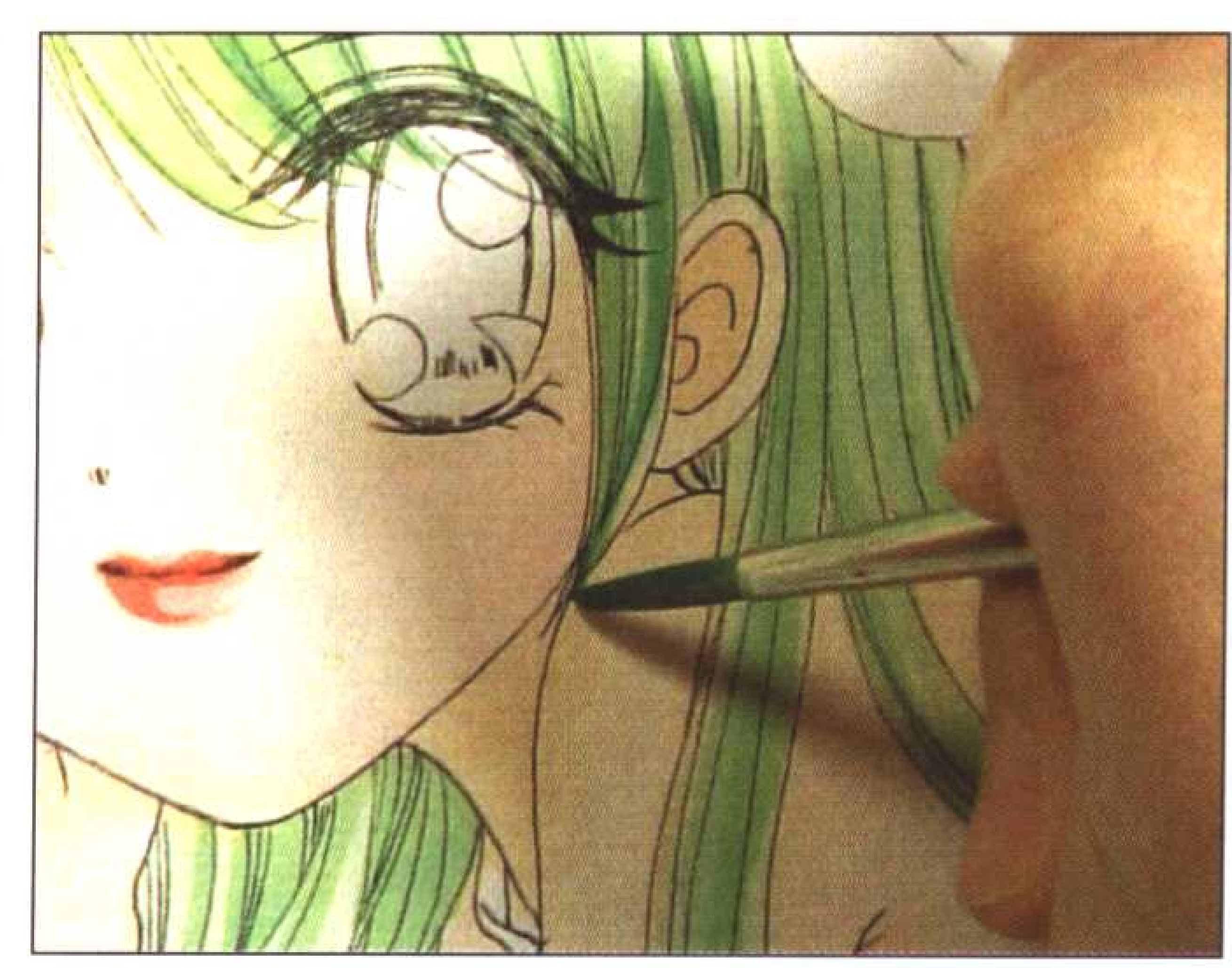


4-1 快速将淡色染进头发部分，反光的部分可以轻轻带过，需较黑的部分，可以用蘸满颜料的第一笔先由那部分染开，如发的影子面或脖子两侧的头发等。

4-2 由于水分在上色时是很重要的角色，而头发的部分通常面积比较大，如果没把握水分未干前做好打底色的步骤，建议分部分来进行。

4-3 先上好头顶发色的底色，再上好右边部分的头发底色，最后上左边部分，一部分一部分地小心染上淡淡的浅绿。



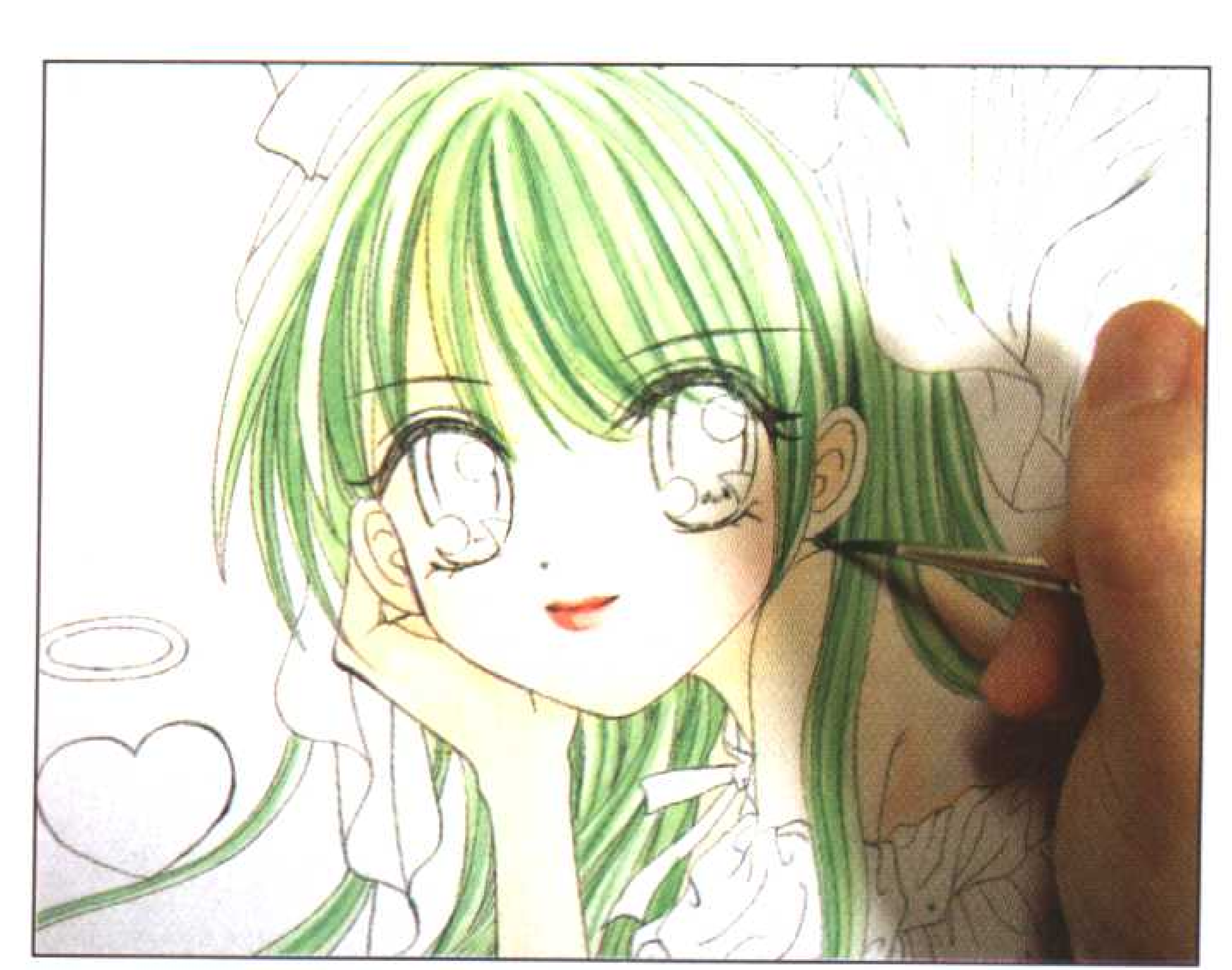


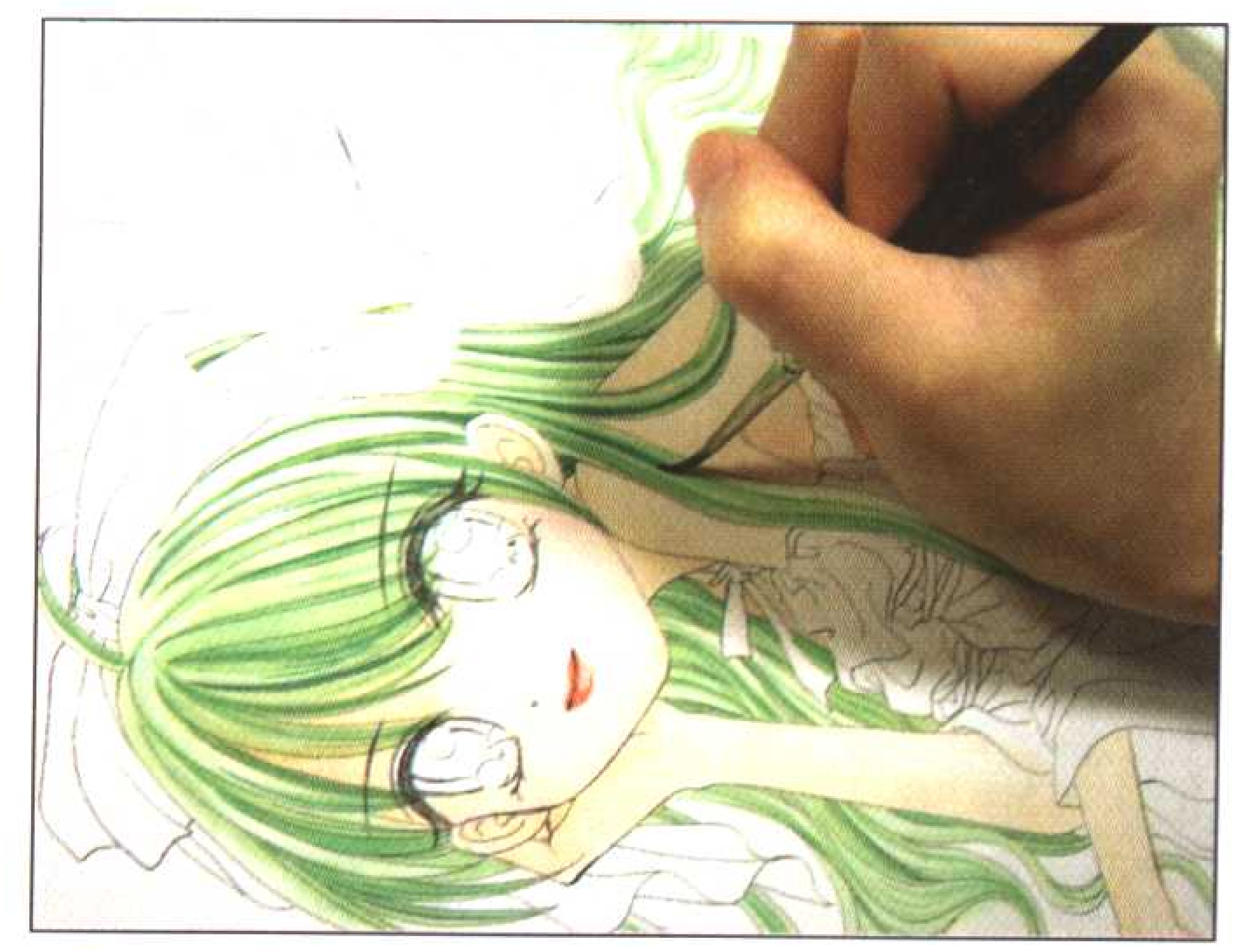


5 上第二层主色，仍以刚刚的方式做第二道重点染色，加强发色。此时的水分大约在五分干，能让深到浅自然融合。

6 待稍干时，再用主色及细笔画出发丝及色块的感觉，这时的画法已经有点像半渲染半层叠的感觉。你可以看见主色和淡色间有稍稍明显的界线。

7 以这样的方式逐步勾勒出你想加强的部分，至全部发色都完成时，纸也干得差不多了。这时去调出发色的深色部分。







8-1 在刚刚完成发色的人物上，以重点强调明暗的层叠手法，依个人喜好在人物的发丝上做更进一步的强调。甚至可以用最深的颜色把头发的明暗强调出来。

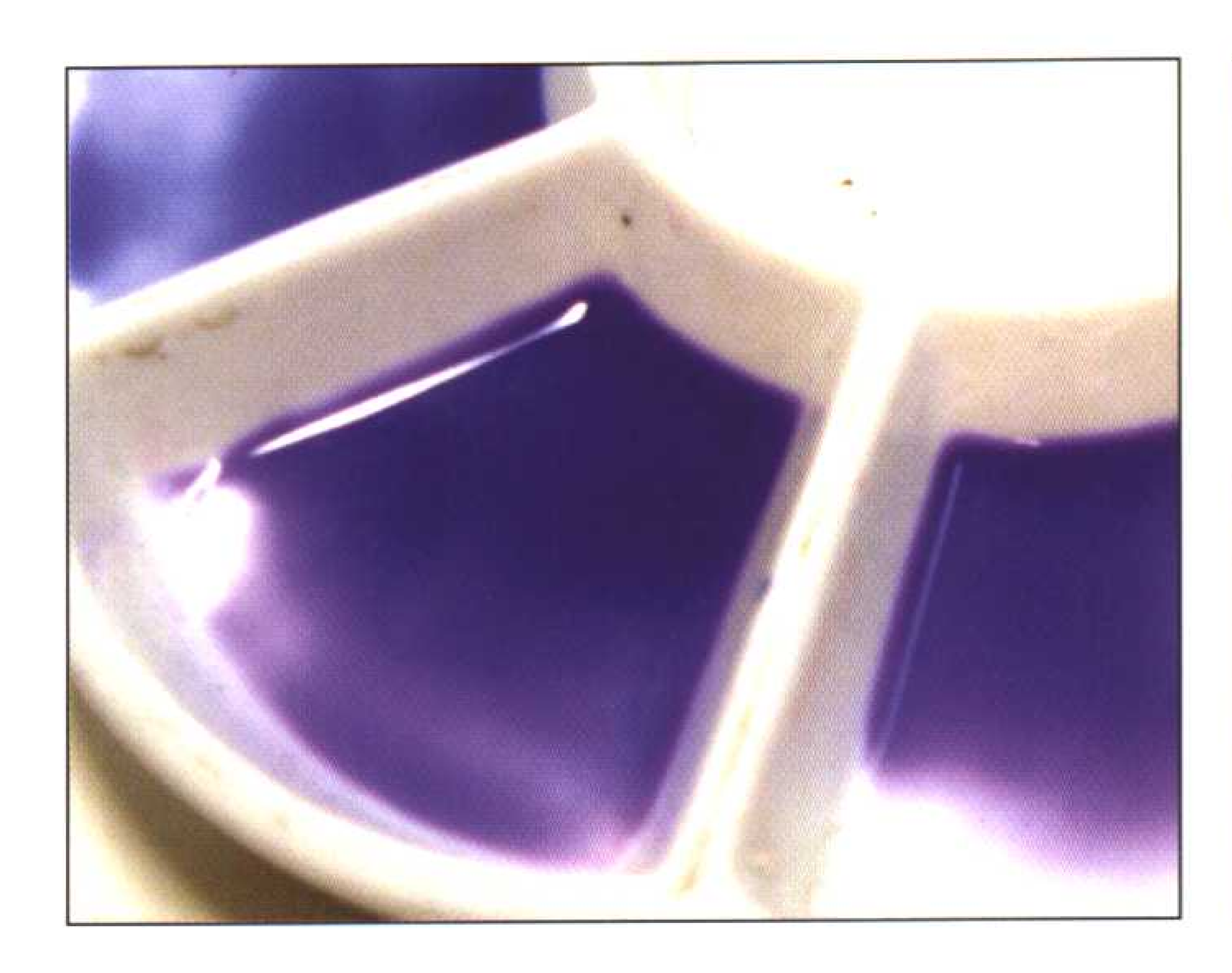
8-2 由于我们加强深色的部分，只需以局部来做强调，这时你可以换支更细的笔来勾勒深色的发丝。

9 在头发上，便可很清楚地看到头发颜色有深有浅，感觉更立体了。



衣服的部分

布料的材质不同，所表现的方式也会不同。在此，我们用此张人物的轻纱布料来做解说。虽布料不同，且明暗反光表现手法也不尽相同，但以渲染为基础的步骤仍是把握的原则。







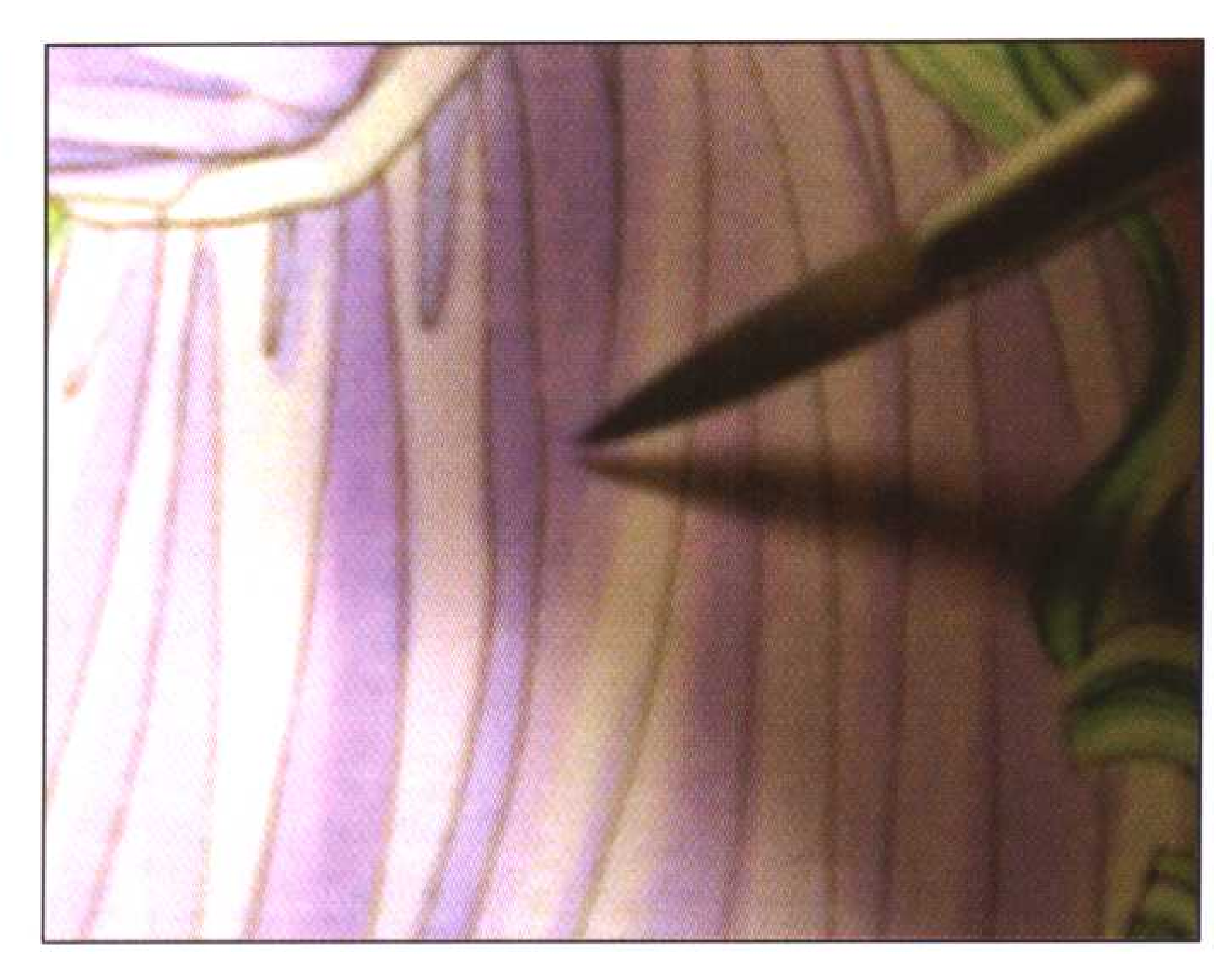
1 先调出淡紫苏色为淡色、紫苏色为主色、紫苏色加藤紫色为蓝紫色。记得衣服的面积更大了，颜色一定要调出够用的量，不然要在水分干之前再调色可是很棘手的。

2 仍是分为淡色用以染底，主色用以上色，深色加强表现。调好后，我们一样以适量水分，沿服装要上色部分染湿纸张。衣服的面积又更大，所以仍建议采取部分进行染色的方式。

3-1 先蘸淡色的色彩，快速地染出衣服的底色及明暗。通常在皱褶聚集处为我们下笔的地方，因为这地方需要以较重的底色表现明暗。







3-2 以腰际的丝带当区分，我们接着染湿裙摆的部分，仍以皱褶处为下笔处，再慢慢染出明暗。

3-3 由于这部分面积较大，上底色一定要把握住7～10分干之间的时间，将底色全都染上，否则很容易出现颜色不相融的水痕哦！

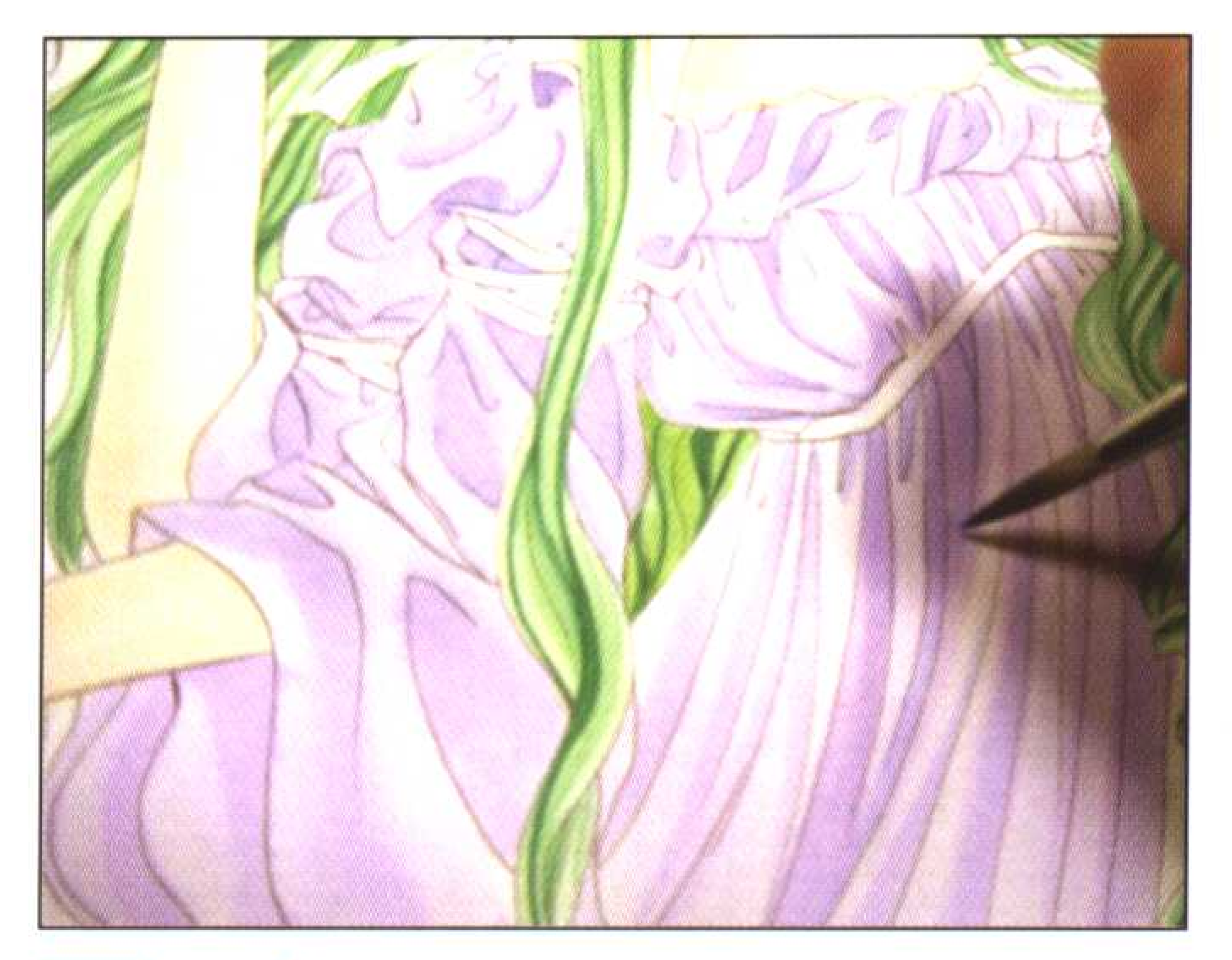
4 再蘸主色以重点方式再上第二层明暗及衣服皱褶暗处。这时大约为3～5分干的湿度。



5 画过每一处之后纸就更干了，刚上过的皱褶明暗也快干时，再用层叠色彩的方式染上一些更暗的部分。



6 待做完第三道手续后，纸也快干了，要上最后一层明显层叠之前，必须待纸干了之后才能上喔！这样才不会让颜色弄脏。



7-1 待纸干得差不多时，就可以用蓝紫色再逐一地加强明暗和其他的部分，如此，整张人物部分就完成了。



7-2 当然，服装不会只有一种色彩，只要你每个部分都能掌握由浅到深的染色原则，那么从大到小的物件都难不倒你啰！

小秘诀

通常衣服的染色面积都很大，这时更是要注意染水和染色的时间控制哟。



眼睛的上色







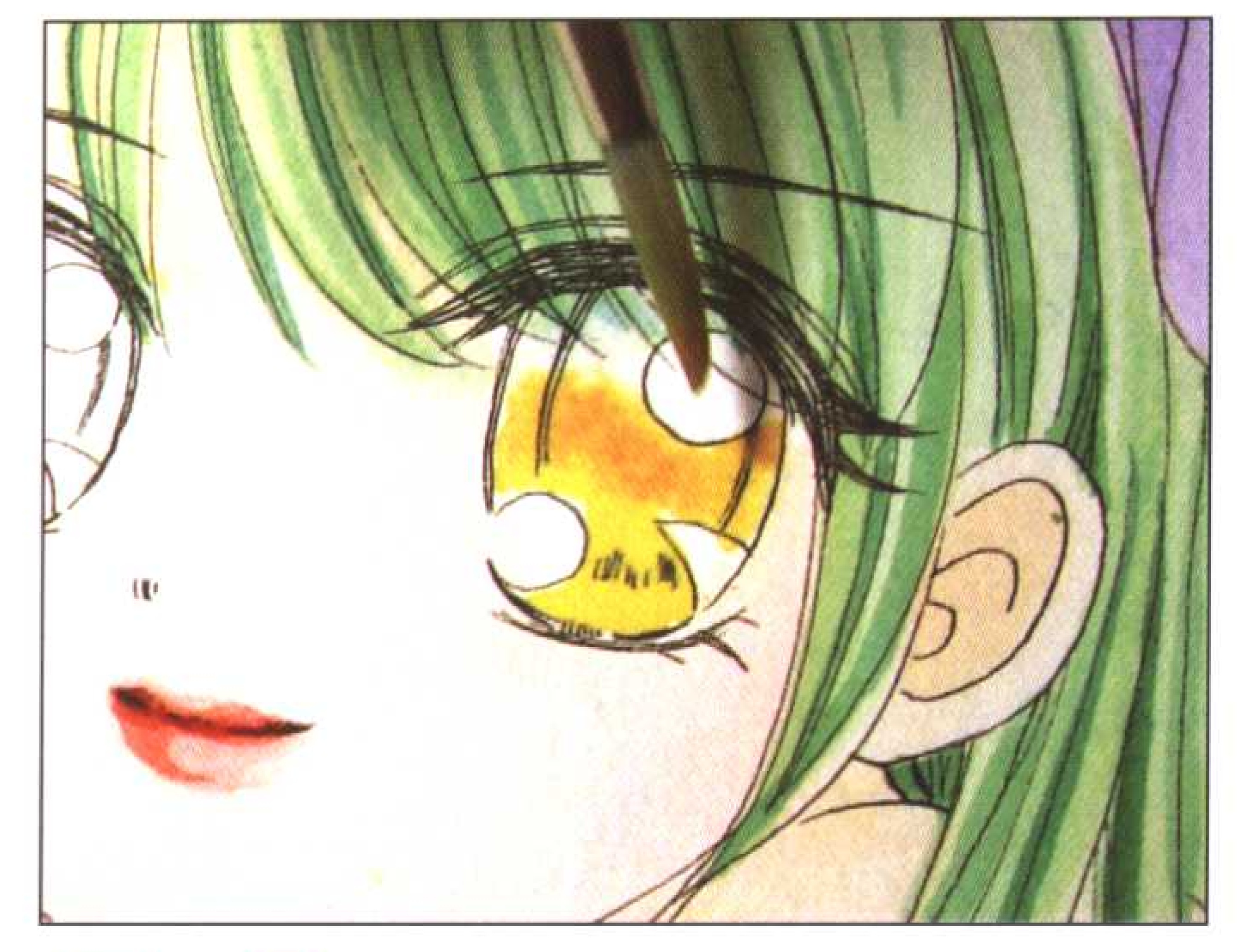
1 决定眼睛画法的同时要先决定眼睛的颜色和反光的部分，通常会上暗→渐层至→下亮。而亮的部分，就是你所设定的眼睛颜色喔，可依自己作画风格做出不同呈现方式。

2 和前面相同，我们仍可将颜色分成淡到深的3～4种，以方便上色。由于此图人物我们设定其眼为褐金色，所以我们可以调出橙橘色当最浅的颜色，褐色当中间色调，深褐色当深色调。

3 现在我们要使眼睛的色彩也有渐层的感觉，所以我们仍依渲染的第一步骤，将眼睛部分涂湿。







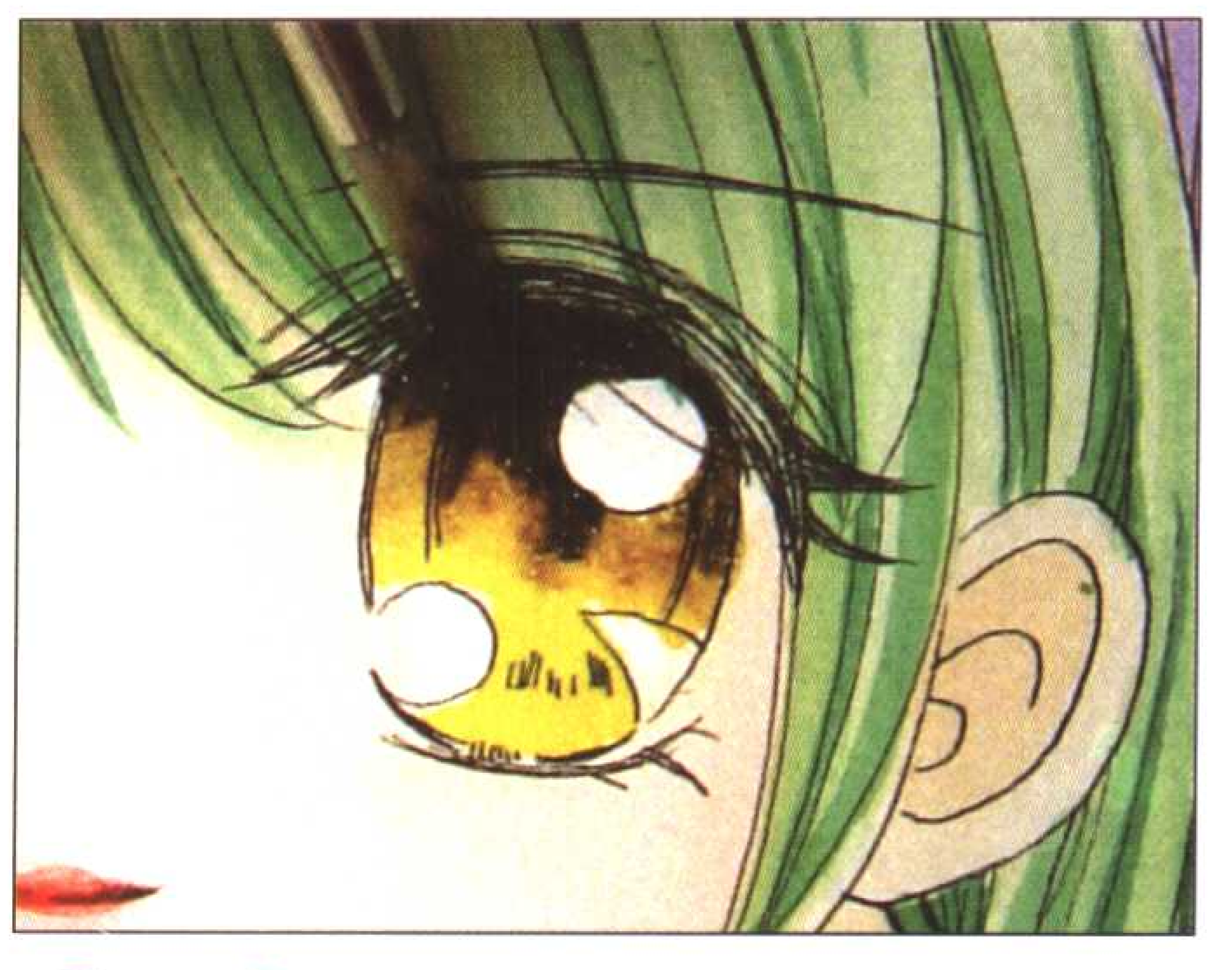
4 记得观念！颜色一定要由淡色画到深色，所以我们蘸最淡的颜色，染上眼睛下方反光的部分，为了顺势渲染下笔，我们可以将图反过来进行由上至下的染，会比较顺手。

5-1 再蘸稍深的颜色，作为下一个深色的衔接缓冲。注意此时的水分，要保持在能够自然晕开的湿度喔。

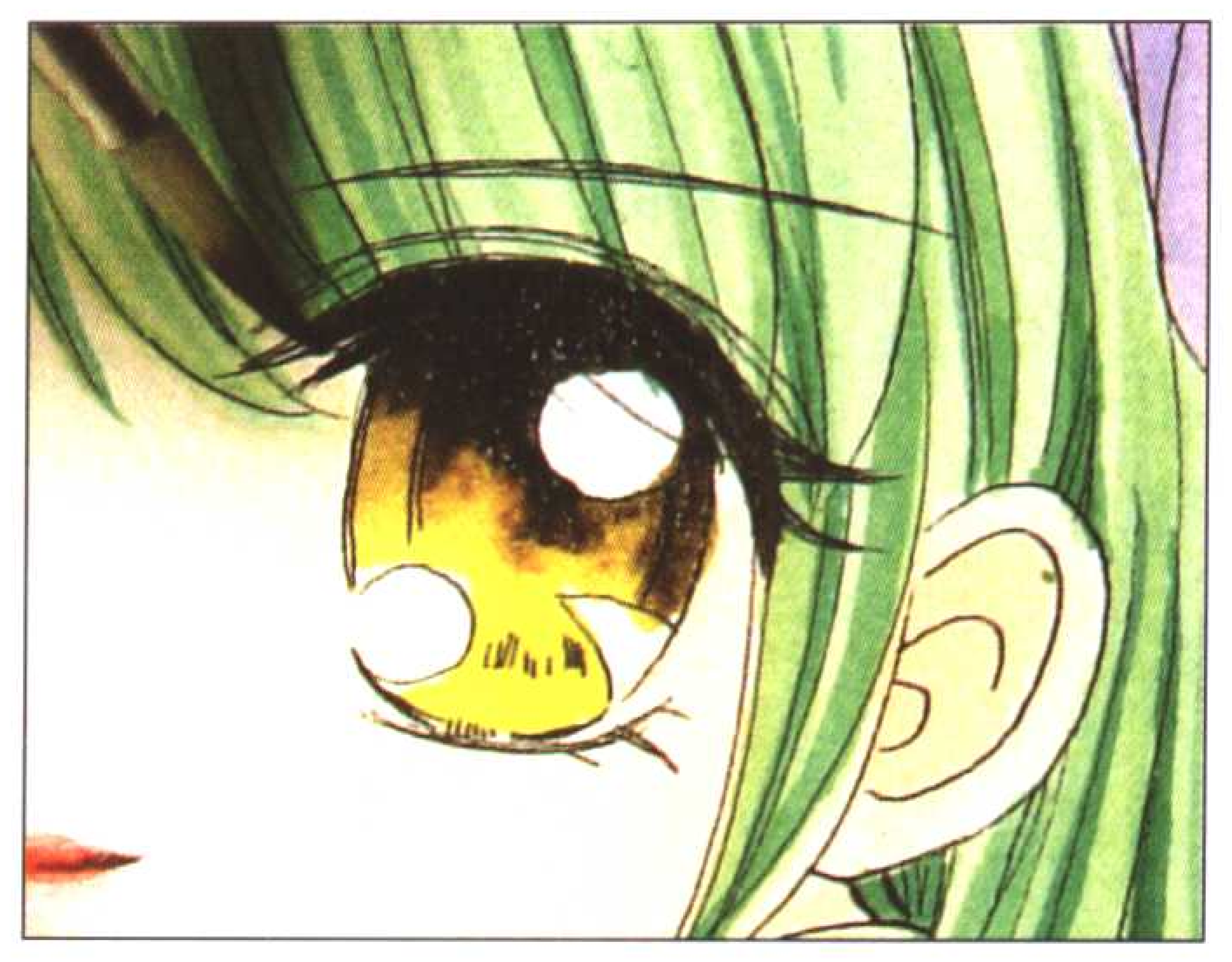
5-2 由于眼睛是必须炯炯有神的地方，也是人物精神所在，所以不要用太淡的颜色表现较好，蘸色时可以用稍浓的颜色来渲染。



6-1 蘸色时，可以稍浓些来做渲染，渲染后再用稍深颜色加强眼睛层次。由于是中间色调，不宜面积过大，在渲染时要想像眼睛明亮的感觉。



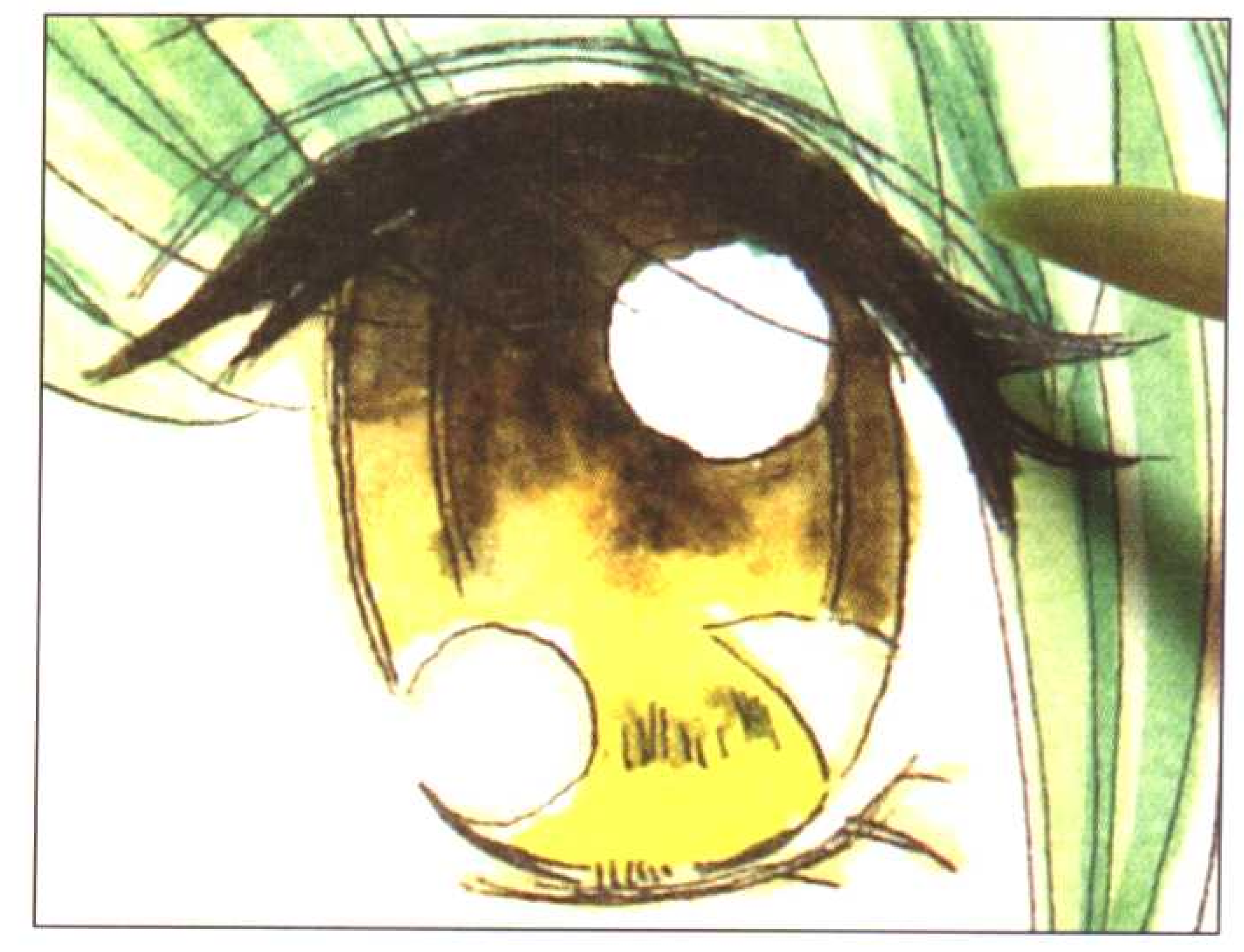
6-2 好了之后再染上较深的颜色深褐色，可以将瞳孔部分点出来，再用一道深褐色、深的黑色加重眼睛的立体感。



7 上眼睑部分，建议可选与眼睛相同色系的深色表现，会更有一致性及立体感喔！



8 这时再以同一种方式画完另一只眼睛。画的时候，要稍稍注意一下两边眼睛淡到深色的表现，尽量保持接近。



9 如此，人物的眼睛就大功告成了。这时，可以依据个人的喜好加上一些反光，或是为你的人物画上淡淡的眼影。

眼睛通常是最后画的部分，有画龙点睛的效果喔。





在这本书中你有没有得到一些实用的画漫画的技巧或方式呢?
是不是觉得其实完成一部属于自己的作品,
似乎不再遥不可及或困难重重了呢?
其实漫画是一个没有边界的想像世界,
只要多多摸索及练习还有对这世界保持高度的开创兴趣,
相信一定会天天都有心得的。




fine arts appreciation
作品欣赏

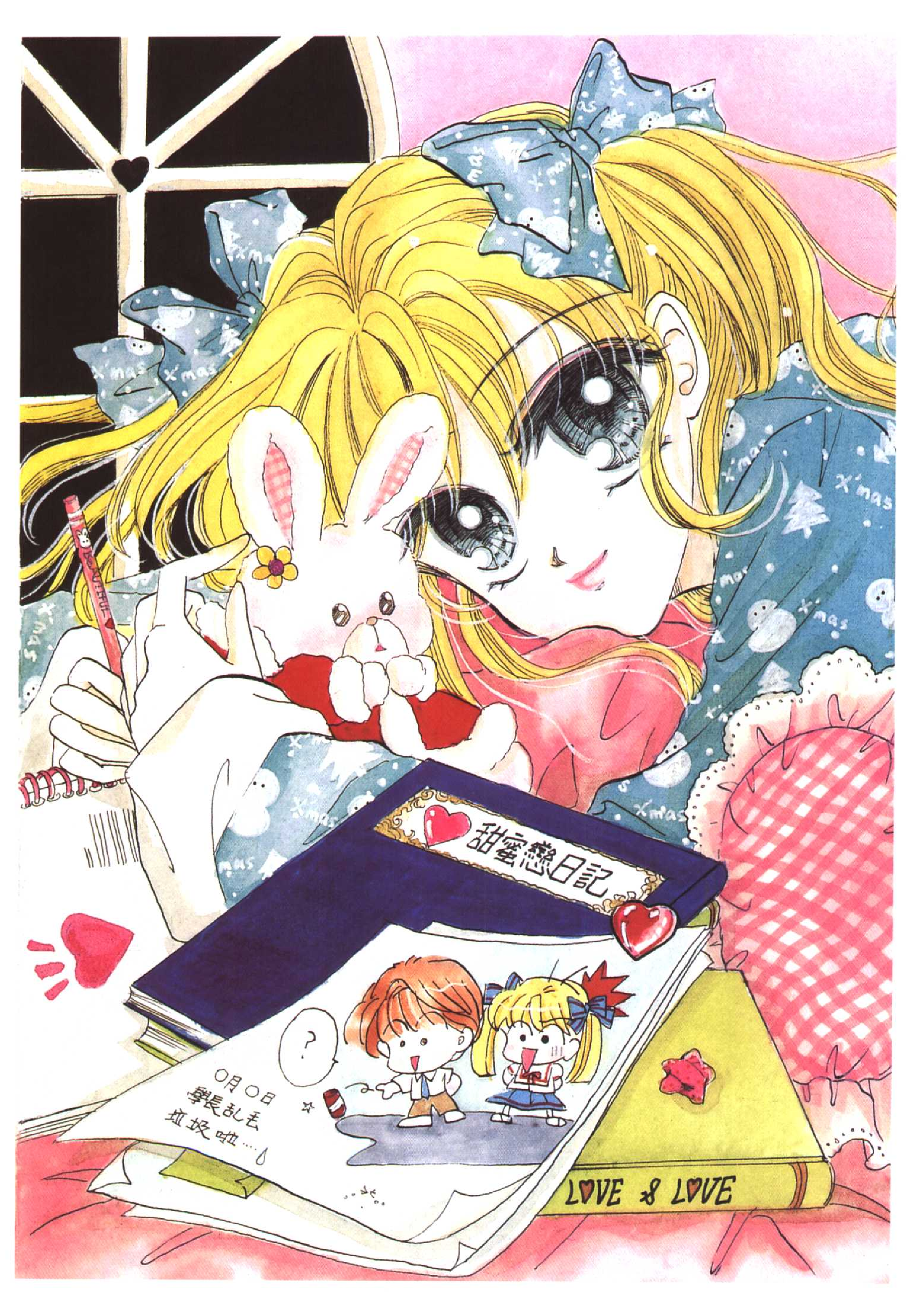




藏

（1997年绘制　收录书内）

藏满一心的悸动　是你
藏满一身的想念　为你
藏不住想念的表情　因你



恋日记

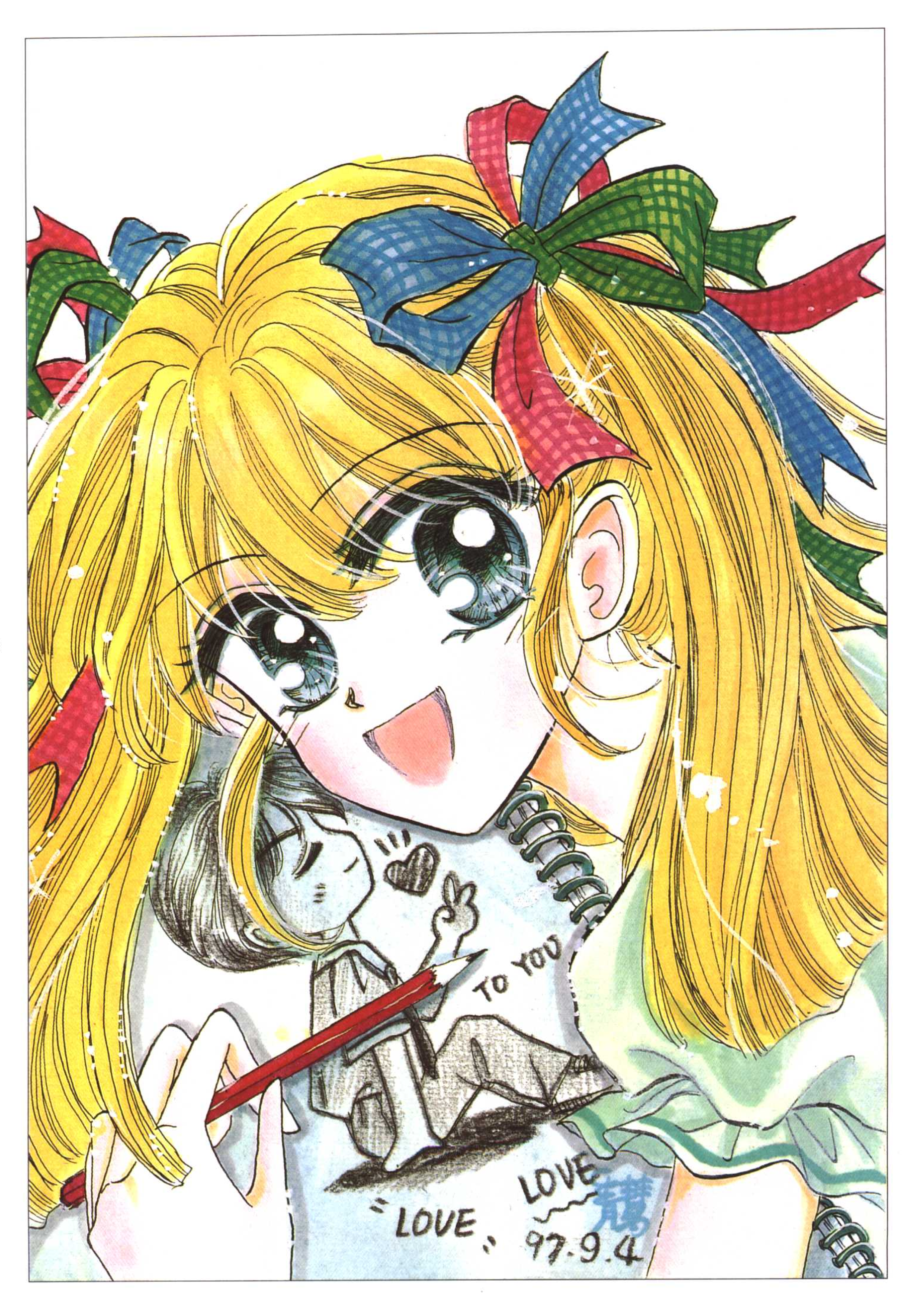
（1999年发表于《天使月刊》——甜蜜恋日记）

想你是一天的收笔　几点几分想念你
几年几月想见你
都在这本甜蜜的日记里

想你的味道

（1999年发表于《天使月刊》——甜蜜恋日记）

想你的颜色 是五彩缤纷的
恋你的表情 是幸福雀跃的
这世界有你 空气都甜了起来





薰衣草的记忆

（2000年发表于《天使月刊》附录——玻璃鞋之约）

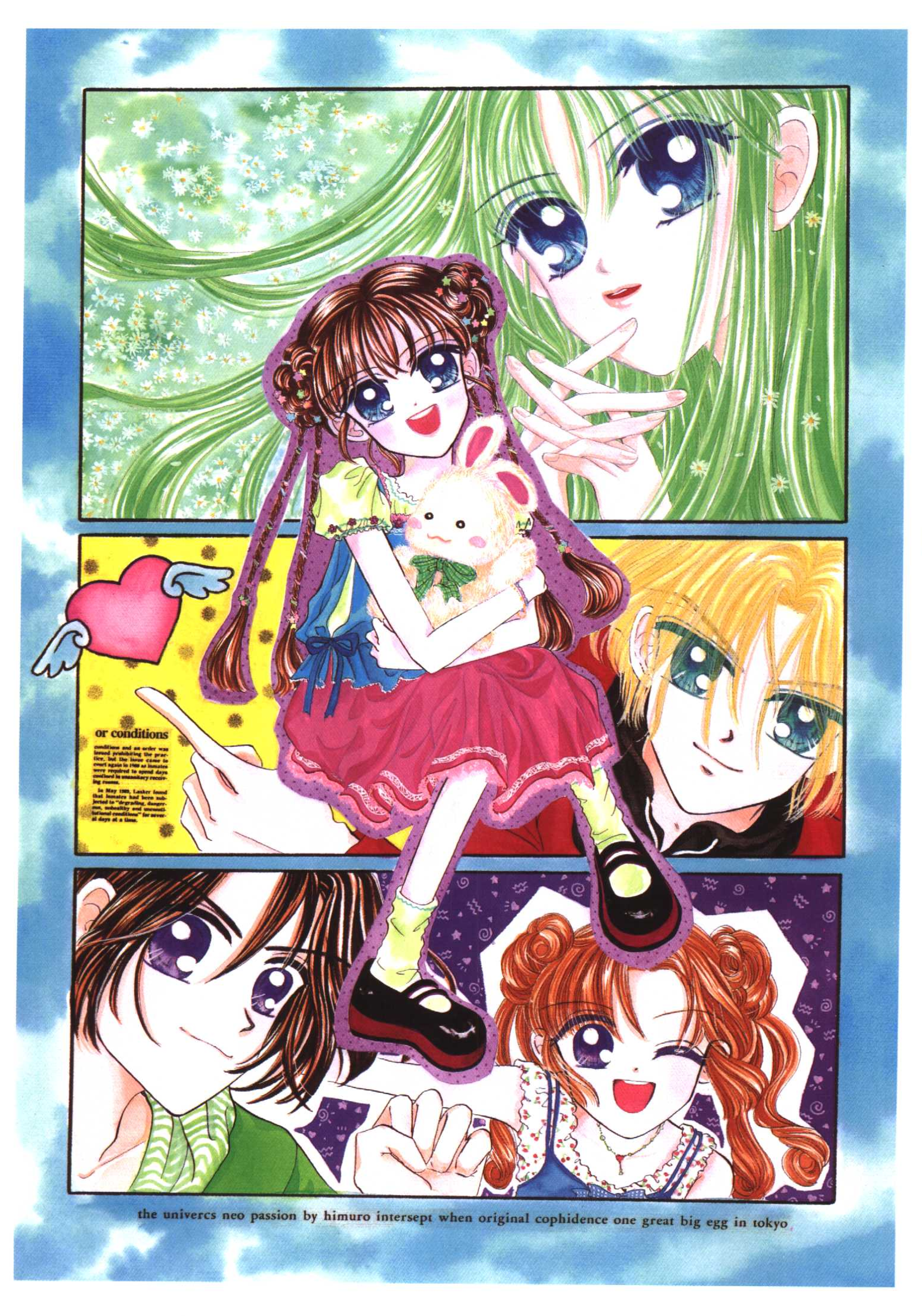
淡淡的紫　飘香的空气
手提一篮清雅的淡紫　你的思绪里
浮现了谁的表情



橙

（2001年发表于《天使月刊》——白夜梦幻曲）

橙橘的色调　鲜明的笑靥
仿佛空气中都流露一种
淡淡的恋爱微甜



Party

（2000年发表于《天使月刊》——玻璃鞋之约）

一眼映入所有的开心表情
你的心情是不是也跟着起飞了呢

樱之精灵

（2001年发表于《天使月刊》——白夜梦幻曲）

掬一把粉樱色的清泉祈祷
在这世界被樱色飘满的季节里
所有的人　都能被幸福围绕



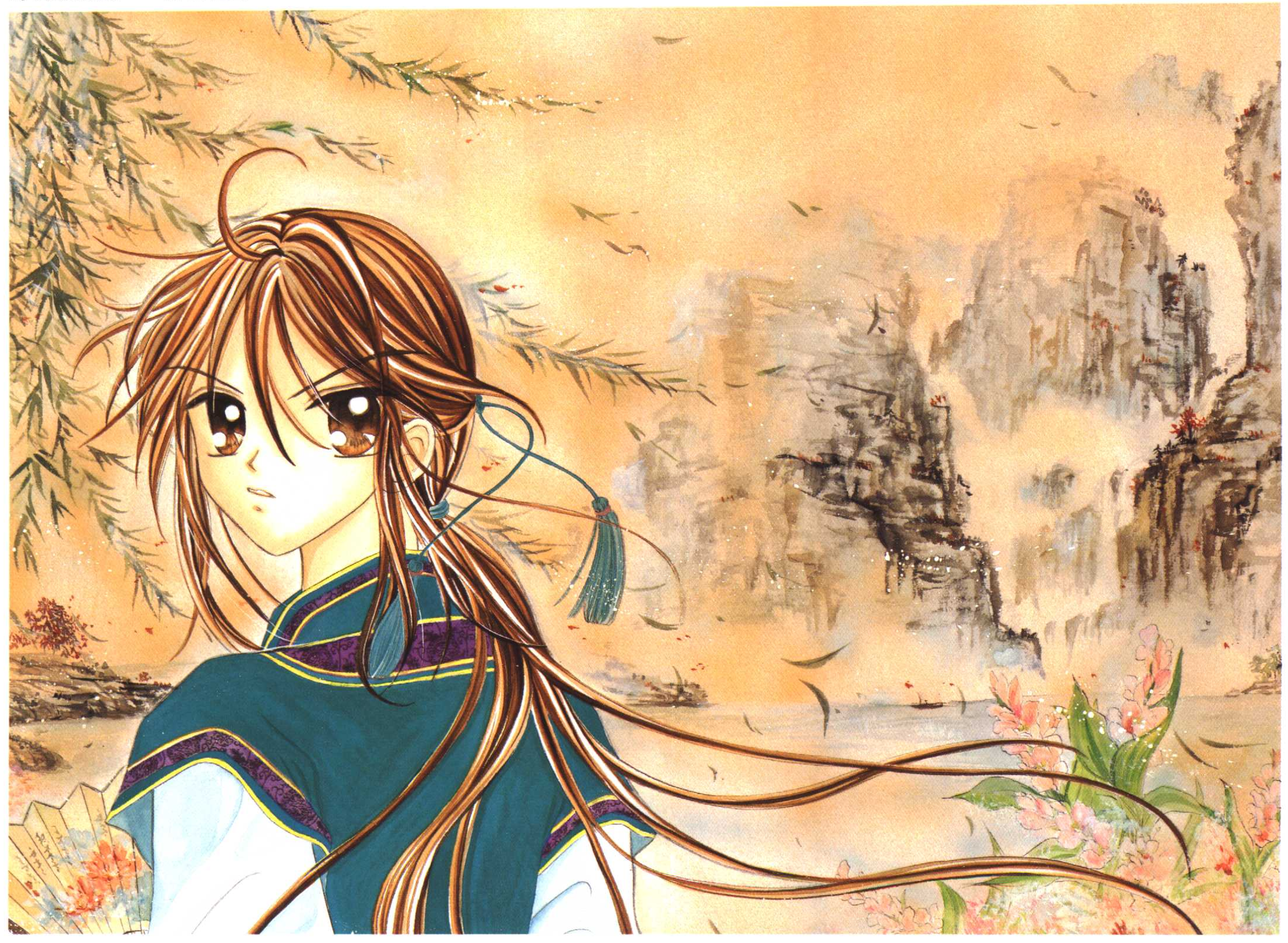
世界的舞蹈（2001年发表于《天使月刊》——附录海报）

天空不一定是单调的一种蓝　开心也不一定只有一种笑脸　时代不一定不能交错
幻想也可能是一种现实　因为你就在我的身边



幽思（2001年发表于《天使月刊》——白夜梦幻曲）

柳絮下……遥想的记忆　悠扬深远　轻取一抹记忆……
浮现淡淡的……你的轮廓……





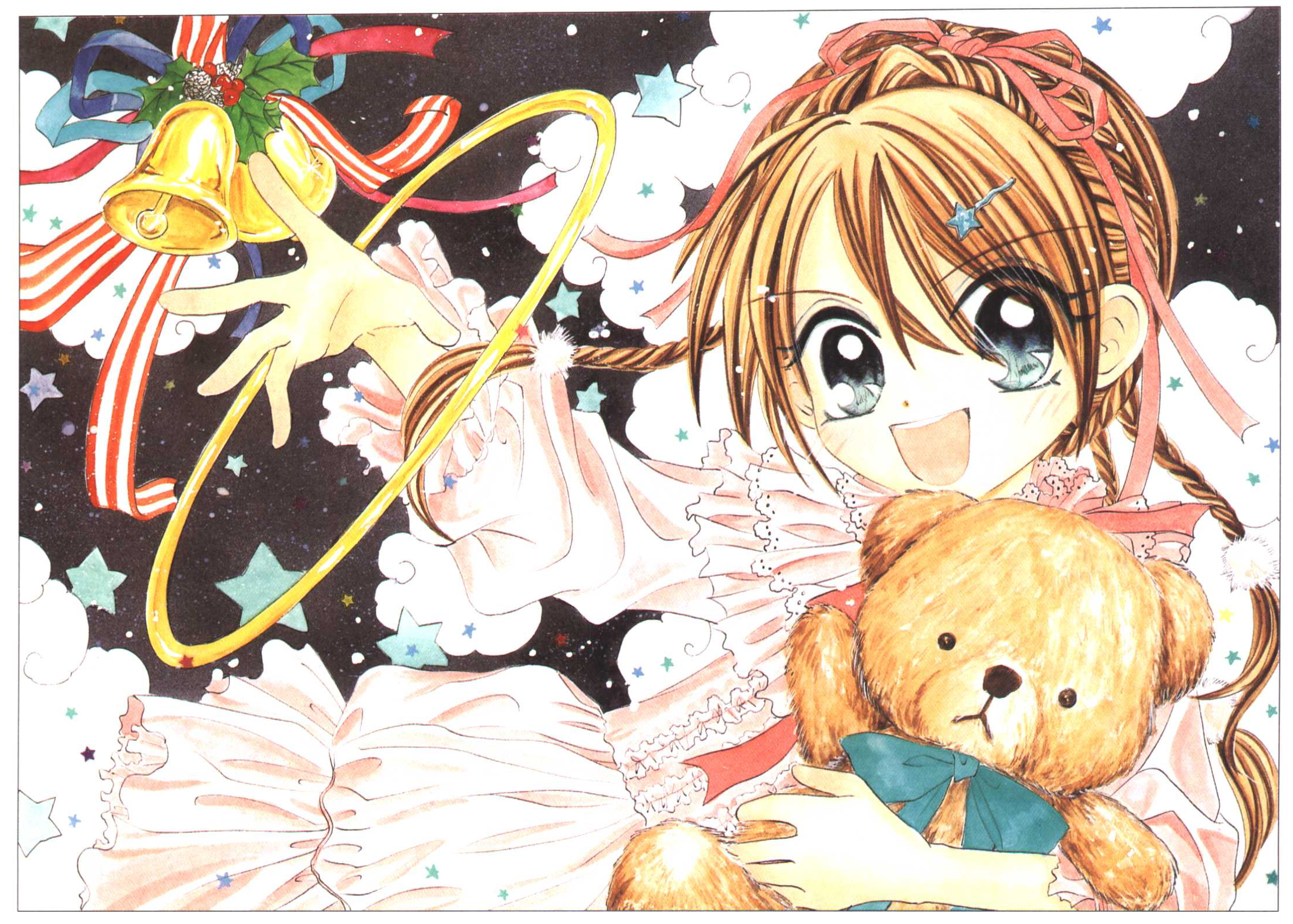
共赏（2001年发表于《天使月刊》——白夜梦幻曲）

记忆中阳光里的童颜……你我曾经这样轻轻执着对方的手一起共赏天的美　但记忆中那似乎是许久前的轮回……

天使的圣诞夜（2002年发表于《天使月刊》——糖罐里的甜甜圈）

满天的星漂浮　我有许不完的心愿　轻响的铜铃　荡着天使的祝福

我只想将空气里　许满想见你的心情



动动手练习完成属于你的作品

用完稿的方式，画出你心中最喜欢的刊头页(扉页)

［Ｇｅｎｅｒａｌ Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝林青慧的漫画教室
作者＝请自己补充
页数＝请自己补充
ＳＳ号＝１
出版日期＝请自己补充
出版社＝请自己补充

前言

contents

衣服的部分
眼睛的上色
藏
恋日记
想你的味道
薰衣草的记忆
橙
Ｐａｒｔｙ
樱之精灵
世界的舞蹈
幽思
共赏
天使的圣诞夜
动动手练习完成属于你的作品